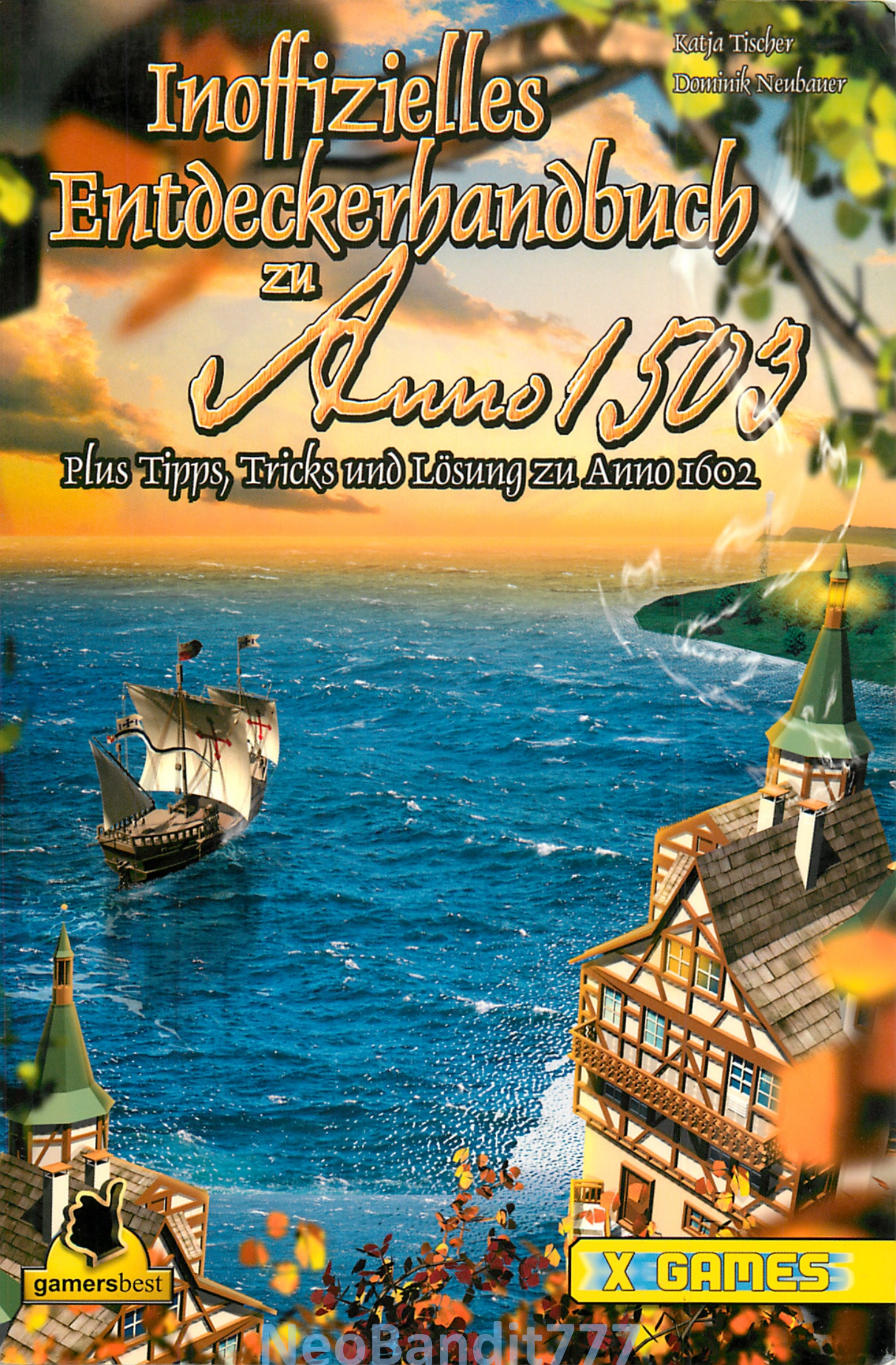
Katja Tischer
Dominik Neubauer

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

Plus Tipps, Tricks und Lösung zu Anno 1602



gamersbest
X GAMES

NeoBandit777

Papier Buch geschnitten mit:
CGOLDENWALL Industrieller Papierschneider
e-Buch eingelesen mit:
Fujitsu ScanSnap S1500
wenn vorhanden, DIN A2 mit:
VIISAN Dokumentenscanner
Zusammengestellt mit:
PDF24 Creator
Das ganze durchgeführt durch:
NeoBandit777
Alle meine eingelesene e-Bücher sind auf:
https://archive.org/

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

&

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1602

Unser Online-Tipp
für noch mehr Wissen ...

InformIT™ CHECK IT

... aktuelles Fachwissen rund
um die Uhr – zum Probelesen,
Downloaden oder auch auf Papier.

www.InformIT.de

NeoBandit777

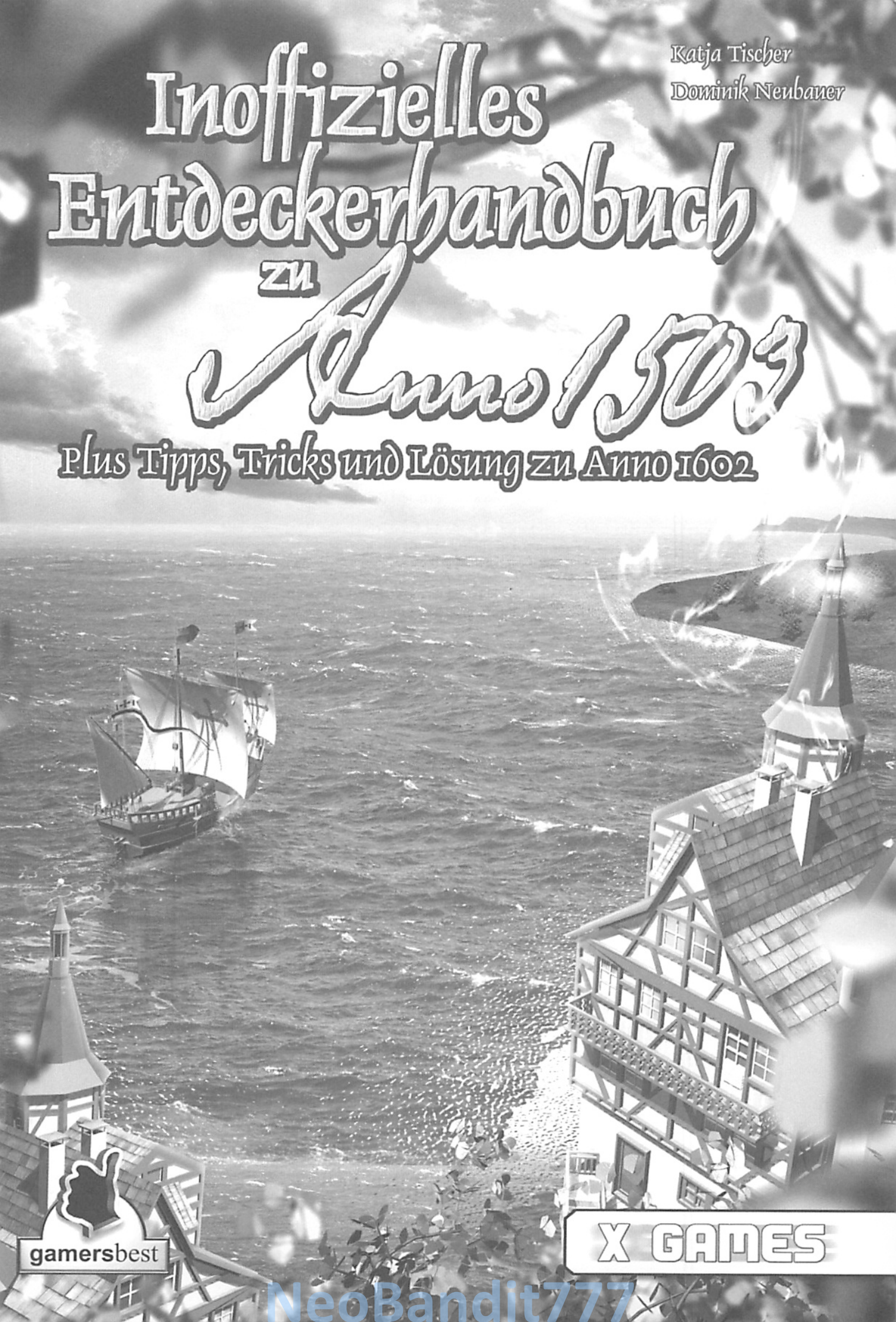
Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

NeoBandit777

Katja Tischer
Dominik Neubauer

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

Plus Tipps, Tricks und Lösung zu Anno 1602



gamersbest

X GAMES

NeoBandit777

Bibliografische Information Der Deutschen Bibliothek

Die Deutsche Bibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.ddb.de> abrufbar.

Die Informationen in diesem Produkt werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Alle Rechte vorbehalten, auch die der fotomechanischen Wiedergabe und der Speicherung in elektronischen Medien. Die gewerbliche Nutzung der in diesem Produkt gezeigten Modelle und Arbeiten ist nicht zulässig.

Alle Spieletitel sind geschützt für die jeweiligen Herstellerfirmen. Quellenangabe: Alle Bildschirmabbildungen und Programm-Codes sind den Spielen entnommen, auf die sie sich beziehen.

Fast alle Hardware- und Softwarebezeichnungen in diesem Buch sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen oder sollten als solche betrachtet werden.

Umwelthinweis:
Dieses Buch wurde auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.
Die Einschrumpffolie – zum Schutz vor Verschmutzung – ist aus umweltverträglichem und recyclingfähigem PE-Material.

10 9 8 7 6 5 4 3 2

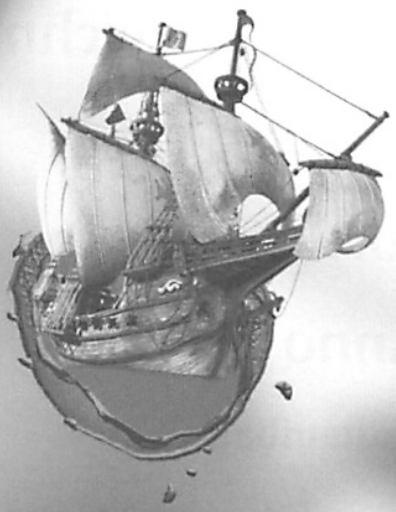
05 04 03

ISBN 3-8272-9116-X

© 2003 by Markt+Technik, einem Imprint der
Pearson Education Deutschland GmbH
Martin-Kollar-Straße 10–12, D-81829 München/Germany
Alle Rechte vorbehalten
Titelgestaltung: WEBWO-Graphics, Marco Lindenbeck, München
Lektorat: Birgit Ellissen, bellissen@pearson.de
Herstellung: Martin Horngacher, mhorngacher@pearson.de
Satz: Satz- und Schreibservice Schneider, Erding/Pretzen
Druck und Verarbeitung: Media Print, Paderborn
Printed in Germany

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503



Inhaltsverzeichnis

NeoBandit777

Inhaltsverzeichnis 5

Danke! 13

Vorwort 15

Anno 1503 17

Stadtaufbau 18

Kriegsführung 23

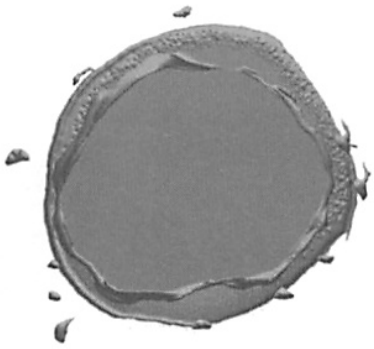
Piraten 24

Handelsrouten 25

Kampagne – Lösung 26

Mission: Nova Fora 26
Mission: Kraut und Rüben 29
Mission: Trio Infernale 31
Mission: Packeis 32
Mission: Der Stein des Toguldur 33
Mission: Neue Bekanntschaften 34
Mission: Widerstand! 35
Mission: Genesis 37
Mission: Revanche 38
Mission: Quentins Riff 39
Mission: Gerechtigkeit 40
Mission: bonus aut malus 40

NeoBandit777



Szenarien – Lösung 41

Mission: Die Qual der Wahl 41
Mission: Richard der Ruchlose 42
Mission: Freundliche Nachbarn 44
Mission: Die Wette 45
Mission: Spiel auf Zeit 45
Mission: Siedeln auf Rezept 47
Mission: Der Erzkönig 48
Mission: Viele kleine Inseln 49
Mission: Störender Einfluss 49
Mission: Belagerung 50

Zahlen, Daten, Fakten 51

Wohnhäuser 51
Öffentliche Gebäude 52
Verkaufsstände 57
Nahrung und Salz 59
Stoff, Leder, Seide und Kleidung 61
Tabak, Gewürze und Heilkräuter 64
Alkohol 65
Lampenölproduktion 67
Schmuck 67
Baumaterial 68
Schiffe 71
Kriegsmaschinerie 72
Krieger 76
Verkaufserlöse 77

Cheats 77

Patch 77

NeoBandit777

Anno 1602 – Königs-Edition 79

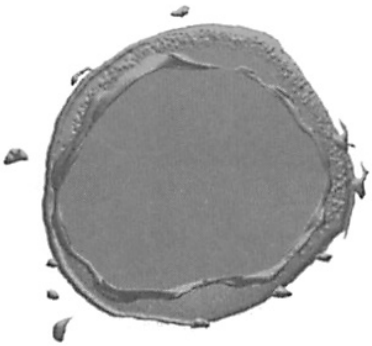
Einführung in die Anno-Kunst 80

Stadtaufbau 80
Handelsrouten: So ist es richtig, daher wichtig! 81
Kriegsführung leicht gemacht 82
Piraten und Eingeborene 83
Einführungs- und Endlosspiel 84
Allgemeine Tipps und Tricks 84

Missionslösungen Anno 1602 86

Mission: Nach langer Reise 86
Mission: Eine einsame Siedlung 87
Mission: Die Suche nach Bodenschätzen 87
Mission: Die Prüfung 88
Mission: Friedliche Regentschaft 88
Mission: Wenig Land 89
Mission: Neue Entdeckungen 89
Mission: Gute Nachbarschaft 90
Mission: Dunkle Wolken am Horizont 90
Mission: Konkurrenzdruck 92
Mission: Das Monopol 94
Mission: Kooperation 95
Mission: Das Bündnis 96
Mission: Die Piratenplage 97
Mission: Der Eindringling 98
Mission: Die Festung 99

NeoBandit777



Kampagne: Auf zu neuen Ufern! 100

Mission: Auf halbem Wege 100
Mission: Jedem sein Eiland 100
Mission: Der Schein trügt 101
Mission: Harte Zeiten 102

Kampagne: Traue nur dir selbst 103

Mission: Selbstüberwindung 103
Mission: Verblendung 104
Mission: Der Dieb 104

Kampagne: Der Magnat 105

Mission: Goldrausch 105
Mission: Gewürzmonopol 105
Mission: Gefährliches Fahrwasser 106

Kampagne: Pirata 107

Mission: Die Rache 107
Mission: Der Retter 107
Mission: Die Suche nach Frieden 107

Kampagne: Feindliche Nachbarn 108

Mission: Zerbrecht das Monopol 108
Mission: Das neue Imperium 109
Mission: Ernennung zum Kaiser 110

Kampagne: Im Auftrag des Königs 111

Mission: veni, vidi, vici 111
Mission: Um jeden Preis 111
Mission: Sintflut 112
Mission: Platzmangel 112

NeoBandit777

Neue Abenteuer 113

Mission: Die Antwort 113
Mission: Die Goldprobe 113
Mission: Die Prinzenprüfung 114
Mission: Die Würze des Lebens 114
Mission: New Canada 115
Mission: Die Revanche 115
Mission: Das Atoll 116
Mission: Drei sind zwei zuviel 116
Mission: Feuerland 117
Mission: Goldsuche 118
Mission: Größenwahn 118
Mission: Kalt erwischt 119
Mission: Kontinentalmasse 120
Mission: Milde Gaben 120
Mission: Piraten! 121
Mission: Pirates Paradise 122

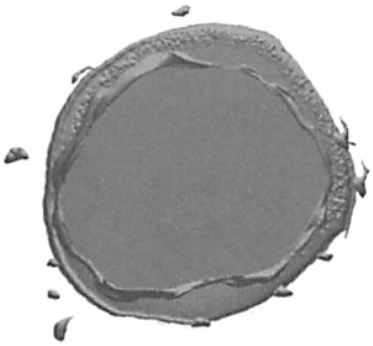
Die Einwohner: ihre Häuser und Bedürfnisse 123

Das Pionierhaus 124
Das Siedlerhaus 124
Das Bürgerhaus 125
Das Kaufleutehaus 125
Das Aristokratenhaus 126

Öffentliche und gewerbliche Objekte 126

Der Marktplatz 126
Die Kapelle 127
Die Feuerwehr 127
Das Wirtshaus 128
Die Schule 128

NeoBandit777



Der Arzt 129
Das Badehaus 129
Das Denkmal 130
Der Galgen 130
Die Hochschule 131
Die Kathedrale 131
Die Kirche 132
Das Schloss 132
Das Theater 133
Der Triumphbogen 133
Die Webstube 134
Die Fleischerei 134
Die Windmühle 135
Die Bäckerei 135
Die Tabakwaren 136
Die Rumbrennerei 136
Die Schneiderei 137
Die Weberei 137
Der Steinmetz 138
Die Wassermühle 138
Die Erzschmelze 139
Die Werkzeugschmiede 139
Die Goldschmiede 140
Die Schwertschmiede 140
Der Musketenbauer 141
Die Kanonengießerei 141
Das Forsthaus 142
Die Baumwollplantage 142
Die Kakaoplantage 143
Die Zuckerrohrplantage 143

NeoBandit777

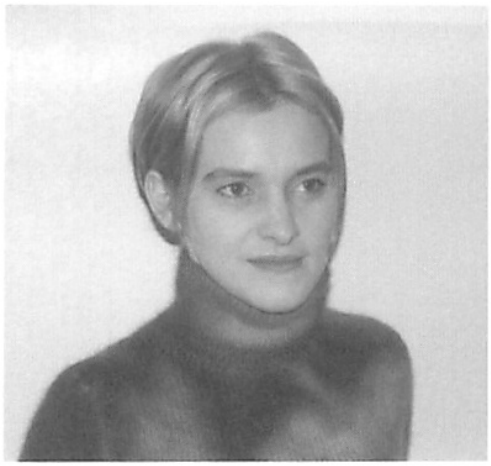
Die Gewürzplantage 144
Die Tabakplantage 144
Das Weingut 145
Die Getreidefarm 145
Die Jagdhütte 146
Die Schaffarm 146
Die Rinderfarm 147
Die kleine Werft 147
Die große Werft 148
Die Fischerhütte 148
Das Kontor I 149
Das Kontor II 149
Das Kontor III 150
Das Kontor IV 150
Der Steinbruch 151
Die Erzmine 151
Die tiefe Erzmine 152
Die Goldmine 152
Die Burg 153
Die große Burg 153
Die Festung 154
Das Holztor 154
Der hölzerne Wachturm 155
Das Tor 155
Das Stadttor 156
Der Wachturm 156

Cheats 157

Alle Missionen freischalten 158

Hex-Cheat 158

NeoBandit777



Katja Tischer

Dominik Neubauer

Danke!

Die Autoren bedanken sich herzlichst bei:

Nathalie S. Groh (groh@schreibfabrik.de) für die hervorragenden Bilder, die sie für das Buch kreierte,

Fabian Wiatrowski und Felix Ebert für Hilfe bei den Missionslösungen,

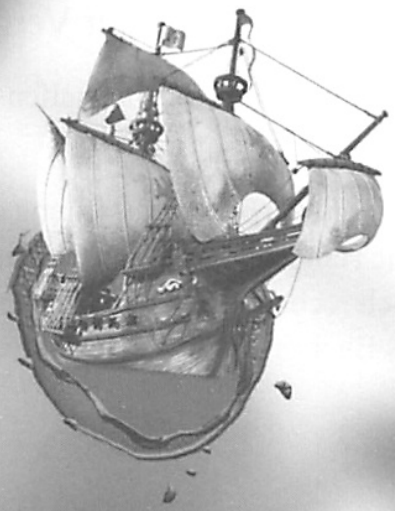
Leila Jasuminu für das Überprüfen des Manuskripts auf leichte Verständlichkeit.

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503



Vorwort

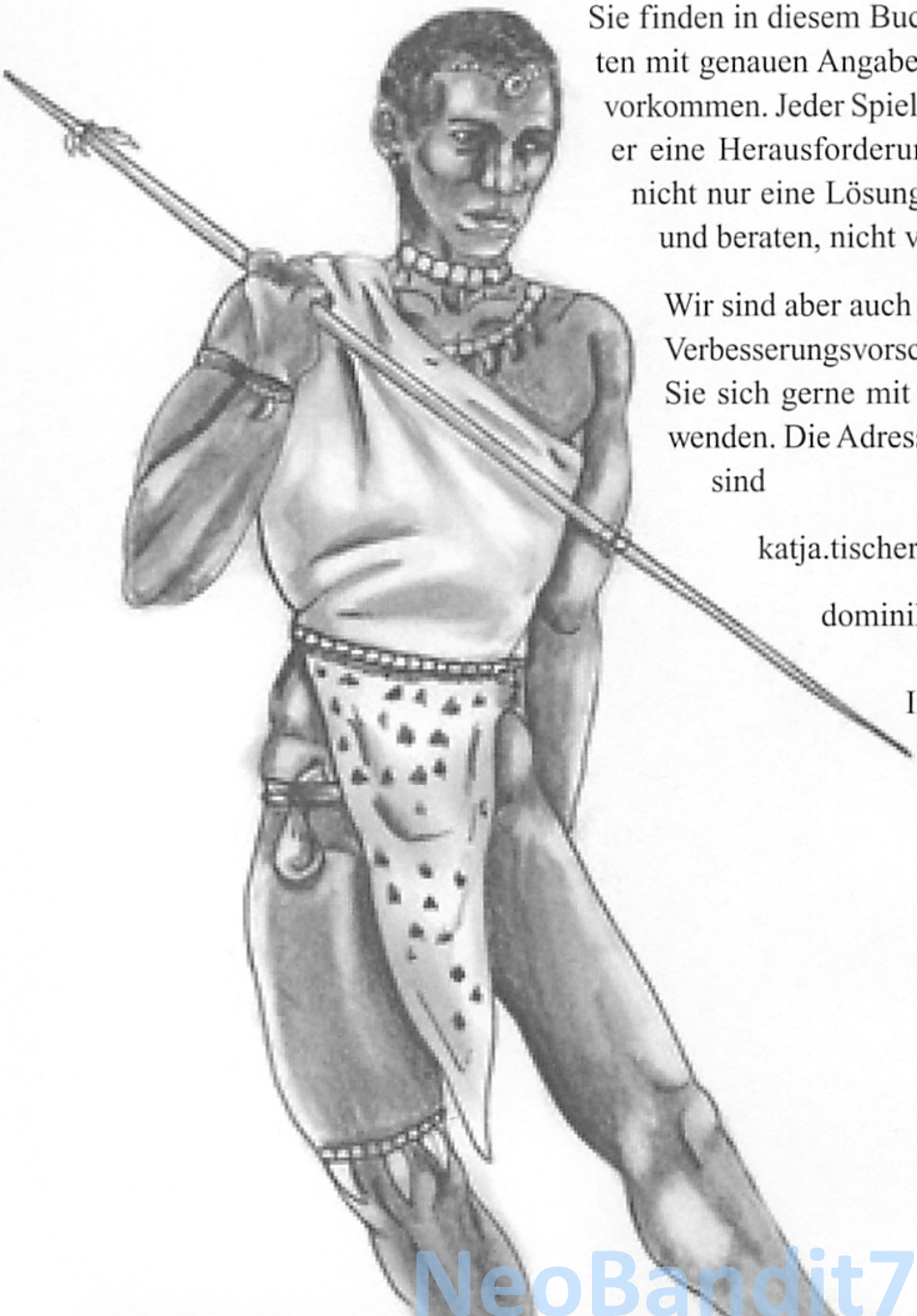
NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

Willkommen in der Vergangenheit!

Wir werden Ihnen dabei helfen, die schwierigen Missionen der „Anno-Welt“ zu meistern.

Wir spielten bei der Erstellung des Buches Tage und Nächte durch, richteten automatische Handelsrouten vom PC zur Kaffeemaschine ein und sorgten so dafür, dass Sie das Buch rechtzeitig in den Händen halten können. Wenn Ihnen auch nur ein kleiner Teil des Buches nützlich sein sollte, sind die Augenringe der Autoren gerechtfertig.



Sie finden in diesem Buch Richtlinien und keine Karten mit genauen Angaben über Startinsel oder Eisenvorkommen. Jeder Spieler hat seinen eigenen Stil, wie er eine Herausforderung angehen möchte. Es gibt nicht nur eine Lösung. Dieses Buch will begleiten und beraten, nicht vorschreiben.

Wir sind aber auch jederzeit offen für Kritik und Verbesserungsvorschläge. In diesem Falle können Sie sich gerne mit einer E-Mail an die Autoren wenden. Die Adressen im Verlag Markt+Technik sind

katja.tischer@mut.de

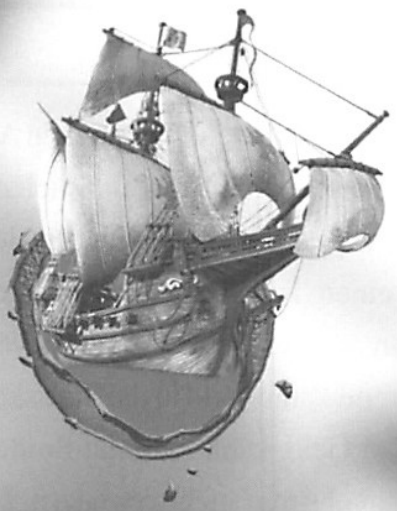
dominik.neubauer@mut.de

In diesem Sinne...

Auf zu neuen Ufern!

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503



Anno 1503

NeoBandit777

Stadtaufbau

Das neue Wirtschaftssystem in Anno 1503 sorgte schon bei einigen Spielern für verfrühte graue Haare. Es ist ganz leicht, sich in einen Teufelskreis zu bringen: Bietet man zu wenige Waren zum Verkauf an, kommt kaum Geld in die Staatskasse. Fehlt es an Geld, kann man die Produktion der Mangelwaren nicht erweitern. Der richtige Aufbau einer gut versorgten Stadt und eine sparsame und logische Planung sind Voraussetzungen für ein blühendes Reich.

Bevor Sie sich an die Missionen des Spiels wagen, sollten Sie die Wirtschaft und Verwaltung in einem Endlosspiel (noch besser in mehreren) üben. Für das erste Endlosspiel sollten Sie die Gegner, Piraten und Katastrophen ausschalten. Dies können Sie unter »Einstellungen« vornehmen, wenn Sie ein Endlosspiel ausgesucht haben und zu dem Menü gelangen, wo die Flagge ausgewählt wird.

Nachfolgend wird die Errichtung einer Musterstadt beschrieben, die zwar nicht vollkommen ist, Sie jedoch schnell in den grünen Bereich der Bilanz bringt.

1. Schritt

Die erste Insel, die zugleich Ihre Hauptinsel sein wird, sollte möglichst groß sein. Wenn die Hopfen und Heilpflanzen in voller Stärke gedeihen können und zudem der Salz- und Eisenabbau möglich ist, ist die Insel perfekt für den erfolgreichen Start. Erkunden Sie mit Ihrem Scout ruhig mehrere in Frage kommende Insel in gemäßigter Klimazone aus.

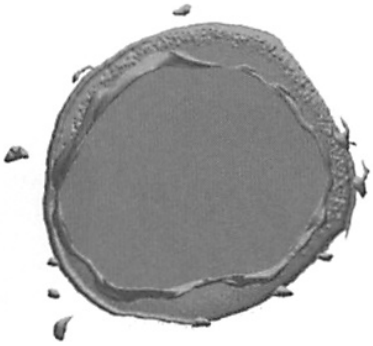
Das Kontor auf der ausgesuchten Insel sollte sich in der Nähe des Salz- und Eisenvorkommens befinden, damit Sie mit minimaler Anzahl an Markthaupthäusern auskommen.

2. Schritt

Errichten Sie platzsparend folgende Gebäude:

- *ein Forsthaus*
- *eine Fischerhütte*
- *eine Jagdhütte*
- *eine Gerberei*
- *zwei Schaffarmen*
- *eine Webstube*

NeoBandit777



Lassen Sie sich vorerst nicht von der negativen Bilanz entmutigen, dem werden Sie bald Abhilfe schaffen können.

Vorerst sind noch einige Gebäude notwendig:

- *ein Markthaupthaus, um das Siedlungsgebiet zu erweitern*
- *zwei kleine Farmen, die Sie mit Kartoffelfeldern bebauen*

3. Schritt

Suchen Sie sich nun einen Platz aus, wo Sie genug Fläche für ca. 50 Häuser und einige öffentliche Gebäude haben. Die öffentlichen Einrichtungen sollten mittig zwischen Wohnhäusern platziert werden und im Einzugsbereich aller Einwohner liegen. Vermeiden Sie nach Möglichkeit eine Planung, die den Bau eines Gebäudetyps zweimal erfordert.

Errichten Sie einen Nahrungsstand, gleich daneben einen Stoff-/Lederstand.

Bauen Sie jetzt 20 Pionierhäuser. Bald darauf wird das Wirtshaus freigeschaltet, bauen Sie es.

Erweitern Sie jetzt Ihre Siedlung um weitere 15 Häuser und zwei zusätzliche Verkaufsstände.

Jetzt sollten Sie eine positive Bilanz haben. Genießen Sie das ein bisschen, bevor Sie mit dem nächsten Schritt weitermachen.

4. Schritt

Sorgen Sie jetzt mit einer Salzmine und einer Saline für Salz in Ihrer Suppe. Anschließend sorgt eine Kapelle dafür, dass Sie erste Siedler in Ihrer Stadt willkommen heißen können. Entziehen Sie den Einwohnern das Baumaterial, wenn Sie 80 Siedler haben.

5. Schritt

Es hängt von Ihrer Spielweise ab, ob Sie jetzt noch genug Werkzeug für den Aufbau der Eisenproduktion haben. Zur Not müssen Sie welches einkaufen.

Als Erstes benötigen Sie einen Steinbruch und einen Steinmetz. Danach können Sie eine Erzmine, eine Erzschmelze und einen Schmied bauen. Ab diesem Zeitpunkt wird Ihnen nie wieder das Werkzeug ausgehen.

NeoBandit777

6. Schritt

Unter Umständen haben Sie jetzt wieder eine negative Bilanz. Unternehmen Sie Folgendes, um diese traurige Tatsache zu ändern.

Geben Sie wieder die Baustoffe frei und warten Sie ab, bis 360 Siedler bei Ihnen wohnen. Entziehen Sie die Baustoffe wieder.

Stellen Sie ca. 40 t Werkzeug her und legen Sie die Eisenproduktion still. Ebenfalls können Sie für eine Weile die Salz- und Steinproduktion stilllegen, da Sie bereits ausreichend Vorräte besitzen sollten.

7. Schritt

Jetzt werden Ihnen Alkohol und Nahrung ausgehen. Bauen Sie zwei Hopfenfarmen und eine Brauerei, damit das Bier im Wirtshaus in Strömen fließt. Für weitere Nahrung sorgen zwei Rinderfarmen und eine Fleischerei.

Schalten Sie die Werkzeugproduktion wieder ein.

8. Schritt

Wegen der Werkzeugproduktion geht Ihnen sicherlich andauernd Holz aus, errichten Sie einen zweiten Förster.

Auch die Häuser brennen immer wieder und müssen abgerissen werden, damit das Feuer nicht auf naheliegende Gebäude übergreift. Bauen Sie eine Schule, erforschen Sie erst den Brunnen, dann die Feuerwehr. Gut platziert, kann die Feuerwehr alle Häuser vor Flamen retten.

9. Schritt

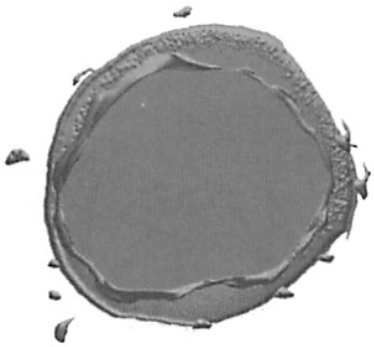
Geben Sie die Baumaterialien wieder frei und lassen Sie alle Pioniere zu Siedlern aufsteigen.

Aktivieren Sie anschließend alle stillgelegten Produktionen.

10. Schritt

Beladen Sie Ihr Schiff mit Baustoffen und suchen Sie eine Gewürzinsel. Errichten Sie drei Gewürzplantagen und richten Sie eine automatische Handelsroute ein. Vergessen Sie nicht, auf Ihrer Hauptinsel zwei Tabak-/Gewürzstände zu bauen.

NeoBandit777



11. Schritt

Bauen Sie eine Kirche und lassen Sie Ihre Siedler zu Bürgern aufsteigen.

Die Nahrungs-, Stoff- und Alkoholproduktion muss wieder angeglichen werden. Dies geschieht mit folgenden Gebäudekombinationen:

- *vier Rinderfarmen und zwei Fleischereien (die Fischerhütte kann abgerissen werden)*
- *zwei Hopfenplantagen und eine Brauerei (kleine Farmen werden ebenfalls abgerissen)*
- *drei Schaffarmen und eine Weberei (die Weberei muss zuvor in der Schule erforscht werden)*

Legen Sie die Lederproduktion still, da Bürger es nicht mehr kaufen. Die Produktion kann abgerissen werden, wenn Sie nicht vorhaben, Krieg zu führen (der Rüstungsbauer benötigt Leder, um Rüstungen herzustellen).

12. Schritt

Erforschen Sie in der Schule den Medikus und bauen Sie diesen in der Stadt.

Der Medikus kann jedoch ohne Heilkräuter nicht viel ausrichten, bauen Sie also zwei Heilkräuterplantagen.

13. Schritt

Sie benötigen jetzt ein zweites Schiff. Dafür brauchen Sie nicht nur Holz und Stoffe, sondern auch Seile.

Errichten Sie eine Hanfplantage (sie kann auf jeder Insel gebaut werden, auch wenn das Potenzial der Pflanze nicht angezeigt wird) und eine Seilerei.

Erforschen Sie das mittlere Handelsschiff und geben Sie eins in Auftrag in der zuvor gebauten kleinen Werft.

Legen Sie die Seilproduktion still.

14. Schritt

Beladen Sie das Schiff mit Baumaterial und nehmen Sie auch 7 t Seile mit.

Auf einer nördlichen Insel, an deren Küsten Sie viele Wale sehen, errichten Sie die Lampenölproduktion. Diese besteht aus einem Walfänger und einer Transiederei. Eine automatische Handelsroute sorgt für einen schnellen Transport.

Auf der Hauptinsel errichten Sie noch zwei Lampenölstände.

NeoBandit777

15. Schritt

Erteilen Sie der Werft den Auftrag für das nächste Schiff. Beladen Sie es wieder mit Baumaterial und suchen Sie sich eine Tabakinsel. Errichten Sie dort vier Tabakplantagen und zwei Tabakverarbeitungen. Mittels automatischer Handelsroute gelangt der Tabak auf Ihre Insel und wird an Verkaufsständen verkauft.

16. Schritt

Für die Seidenproduktion benötigen Sie noch ein Schiff. Auf die Seideninsel bietet Platz für vier Seidenplantagen, zwei Indigoplantagen und zwei Färbereien. Richten Sie eine automatische Handelsroute zur Hauptinsel ein und errichten Sie zwei Kleidungsstände.

17. Schritt

Noch ein zusätzliches Schiff brauchen Sie, um Marmor abzubauen, wenn sich dieser Rohstoff nicht auf einer der bereits erschlossenen Inseln befindet. Für Marmor benötigen Sie jedoch keine automatische Handelsroute, da Sie nicht so viel von diesem Baumaterial verbrauchen und es sporadisch abholen können.

Errichten Sie ein Badehaus und eine Universität und lassen Sie Ihre Bürger zu Kaufleuten aufsteigen.

18. Schritt

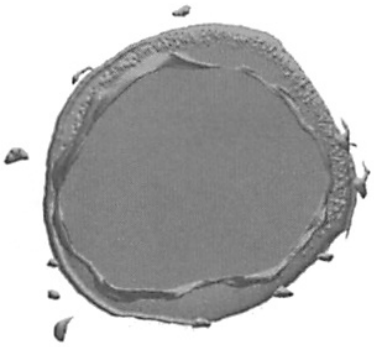
Für Nachschub an Nahrung sorgen zusätzlich zwei Rinderfarmen und eine Fleischerei.

Erweitern Sie Ihre Produktionen um Folgendes:

- *vier Tabakplantagen und zwei Tabakverarbeitungen*
- *vier Seidenplantagen, eine Indigoplantage und eine Färberei*
- *zwei Hopfenplantagen und eine Brauerei*
- *zwei Gewürzplantagen*

Wenn Sie jetzt noch zwölf Häuser errichten und diese aufsteigen lassen, erreichen Sie 1.900 Kaufleute und haben alle für Szenarien und Kampagne nötigen Gebäude freigespielt.

NeoBandit777



Kriegsführung

Die Aufbauwirtschaft allein macht Sie in Anno 1503 nicht satt, auch Kriegsgelüste wollen befriedigt werden. Damit Sie in der kriegslastigen Kampagne Erfolg haben, lege ich Ihnen nahe, den Militärpart im Endlosspiel auszutesten.

Die Anzahl der Einheitentypen hat sich im Vergleich zum Vorgängerspiel deutlich vergrößert. Ganz neu sind Kriegsmaschinen wie Katapulte oder Belagerungstürme.

Die Schutzmauern sind begehbar und dienen der Sichterweiterung der Krieger, die somit auch einen größeren Wirkungskreis erhalten.

Die Einheiten lassen sich grob in zwei Gruppen einteilen: die einen werden vorzüglich gegen feindliche Kämpfer eingesetzt; die anderen sind Meister der Gebäudezerstörung. Die hat zur Folge, dass Sie mit mindestens zwei Arten Söldner in die Schlacht ziehen müssen.

Während Sie noch die Stadt ausbauen, sollten Sie alle Militäroptionen erforschen, damit Sie später schnell und effektiv reagieren können.

Behalten Sie die Tatsache im Auge, dass die Kriegsführung sehr kostenintensiv ist: Der Unterhalt einer Armee kann Sie schnell in eine negative Bilanz bringen; die produzierenden Gebäude verbrauchen Unmengen an Waren und die Betriebskosten sind immens.

Planen Sie Ihre Angriffe, indem Sie den Gegner beobachten. Beschützt er seine Markthaupthäuser mit vielen Einheiten, müssen Sie Ihre gebäudezerstörenden Mörser mit Kavallerie verstärken. Vergessen Sie niemals Sanitäter mitzunehmen, die Sie aber abseits der Schlacht halten, weil sie kaum gepanzert sind. Ziehen Sie sich öfter zurück, um Einheiten zu heilen.

Wird das gegnerische Reich überwiegend durch Wachtürme beschützt, kann die Begleitung für Mörser, Katapulte oder Kanoniere kleiner ausfallen. Die Wachtürme können aus einer guten Position so weit zerstört werden, dass Ihre Mörser gar nicht in die Gefahrenzone kommen, weil sie eine hohe Reichweite haben.

Es bleibt Ihnen überlassen, welche Einheiten Sie zu Ihren Lieblingen küren. Ich hatte die besten Erfolge mit Katapulten oder Mörsern in Begleitung von Kavallerie, wobei nur eine kleine Anzahl von gut beschützten Gebäudezerstörern notwendig ist.

NeoBandit777

Piraten

Auch in Anno 1503 werden Sie von grimmigen Freibeutern bedroht. Die Piraten leben auf detailverliebten Inseln, auf deren Straßen sie betrunken mit Augenklappe und Holzfuß umhertapsen.

Aber die Idylle trügt. Die fiesen Seeräuber haben es auch in Anno 1503 wieder auf Sie abgesehen. Gierig attackieren sie Ihre Schiffe und hoffen auf fette Beute. Es bleibt Ihnen überlassen, wie Sie mit den Piraten interagieren.

Zum Beispiel können Sie die Piraten zum Kampf herausfordern. Dazu benötigen Sie aber zahlreiche mit Kanonen vollgestopfte Schiffe und auch nicht zu wenige Bodeneinheiten. Dies ist oft aufwendig und der Pirat wird auch gerne wieder sesshaft, nachdem man seine Insel in Schutt und Asche gelegt hat. Letzteres zählt auch nicht unbedingt zu den leichteren Aufgaben des Siedlerlebens. Die Piraten haben in Sachen Wehrhaftigkeit einiges gegenüber Anno 1602 zugelegt. Man glaubt gar nicht, wie geschickt zwei bis drei Freibeuter mit dem Säbel umgehen können.

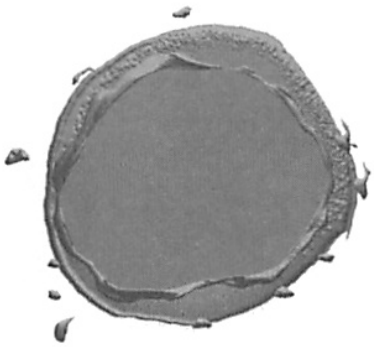
Sie können aber auch mit den Freibeutern handeln. Gegen Tribut verschonen sie gerne für eine Zeit lang Ihre Schiffe. Wenn Sie schon beim Verhandeln sind, haben Sie auch die Option, die fiese Meute auf Ihre Gegner zu hetzen. Für genug Entgelt haben die Piraten schon so manchen Gegner gemangelt.

Um mit den Freibeutern zu handeln, müssen Sie mit einem Ihrer Schiffe vor das Piratenkontor fahren und selbiges dann mit einem Klick der linken Maustaste aktivieren. Nun sehen Sie, was der Pirat zum Handel bietet, und links oben Buttons für »Auftrag« und »Schutzgeld«.

Klicken Sie auf »Schutzgeld«. Es öffnet sich ein kleines Fenster, in dem Sie den Piraten den geforderten Betrag bezahlen können. Bezahlen Sie, wird der Pirat Sie für eine Zeit lang nicht mehr angreifen.

Klicken Sie auf »Auftrag«, können Sie auswählen, welchen Gegner der Pirat verstärkt angreifen soll, und die dafür vorgesehene Summe bezahlen.

NeoBandit777



Handelsrouten

Handelsrouten sind äußerst wichtig für eine große Stadt. Sie wollen ja schließlich Ihrem Schiff nicht immer manuell Befehle geben, von dieser und jener Plantage Rohstoffe abzuholen.

Um eine Handelsroute aufzubauen, markieren Sie ein Schiff. Auf der rechten Bildschirmhälfte sehen Sie nun unter der Weltkarte ein kleines Optionsmenü für das Schiff.

Klicken Sie auf den Pfeil, das unterste Icon auf der linken Seite. Nun öffnet sich ein kleines Fenster mit weiteren Optionen.

Klicken Sie auf »Neuer Eintrag«. Sie werden sehen, dass sich der Mauszeiger in eine Art Fahne verändert hat.

Mit dieser wählen Sie nun per Linksklick das Kontor der Insel an, von der Sie etwas abholen möchten. Nun sehen Sie im Optionsmenü vier Felder. Klicken Sie eines an und es öffnet sich ein Untermenü, in dem Sie auswählen welche Ware ein- oder ausgeladen werden soll. Der grüne Pfeil steht für Einladen und der rote für Ausladen. Klicken Sie in das freie Feld unter Einladen. Nun öffnet sich das Warenmenü, in dem oben die Kategorie der Waren gewählt wird. Suchen Sie die gewünschte Ware aus, indem Sie auf das Kästchen klicken. Sie landen wieder im vorherigen Menü, in dem sich jetzt die gewünschte Ware befindet. Legen Sie noch die Menge fest, die abgeholt werden soll, indem Sie den vertikalen Pfeil nach oben bewegen.

Das Schiff benötigt außerdem die Information, wo die Ware abzuliefern ist. Dazu richten Sie einen neuen Routenpunkt ein, indem Sie auf »Neuer Eintrag« klicken. Gehen Sie wie oben beschrieben vor, wählen Sie jedoch Ihr Zielkontor aus und laden Sie die Ware aus statt ein.

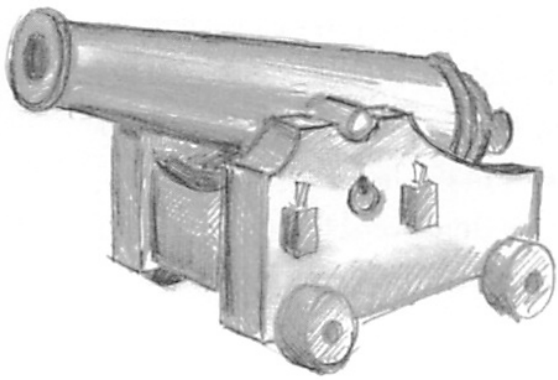
Um die automatische Handelsroute zu aktivieren, klicken Sie auf das Ankersym-bol, welches sich dann in einen Pfeil verwandelt.

Wollen Sie einen Routenpunkt entfernen, finden Sie im Routenmenü das Symbol einer durchgestrichenen Boje, welches den angewählten Routenpunkt löscht.

Markieren Sie ein Schiff, welches entlang einer Handelsroute fährt, werden Bojen sichtbar. Diese stecken die Strecke der Route ab. Mit der linken Maustaste können Sie die Bojen verschieben und somit den Weg optimieren.

NeoBandit777

Gibt es auf einer Insel, von der Waren abgeholt werden, eine Überproduktion einer Ware, wird das Schiff im Laufe der Zeit damit vollgeladen. Dies kann dazu führen, dass ein Schiff, welches zwei Arten von Waren abholen soll, mit einer vollgeladen wird und die zweite Ware somit gar nicht abholen kann. Zur Vorbeugung empfiehlt es sich, zwei Schiffe einzusetzen oder das eine Schiff regelmäßig zu kontrollieren.



Kampagne – Lösung

Mission: Nova Fora

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 30.000 Taler

1. Aufgabe:

Eine Stadt mit 250 Siedlern gründen.

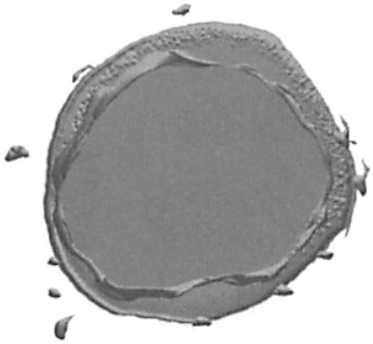
Ihnen wird eine Insel zugewiesen, auf der Sie sich niederlassen dürfen. Sie erkennen diese an einer Fahne in der kleinen oberen Übersichtskarte. Fahren Sie zu der Insel und gründen Sie eine Stadt, die für 250 Siedler ausreichend ist. Vorerst brauchen Sie kein Werkzeug einzukaufen oder zu produzieren. Achten Sie auf die positive Bilanz und warten Sie ab, bis Sie das Aufgabenziel erreichen.

2. Aufgabe:

Katharina finden.

Wenn Ihnen die Aufgabe erteilt wird, müssen Sie auf die Karte achten, die Sie im Hintergrund sehen. Dort sind mehrere Inseln eingezeichnet, auf denen sich möglicherweise die hübsche Katharina befindet. Wird das Spiel gestartet, sehen Sie auf der kleinen Übersichtskarte eine

NeoBandit777



kleine Fahne, die den Aufenthaltsort preisgibt. Fahren Sie zu der Ausreißerin und begleiten Sie sie zum Schiff. (Katharina kann wie eine Einheit von Ihnen gesteuert werden.) Wird die Dame auf Ihrer Insel abgesetzt, gilt die Mission als erfüllt.

3. Aufgabe:

Die Siedlung der Mongolen finden und 20 t Salz schenken.

Bauen Sie nun eine Salzmine und eine Saline und stellen Sie Salz her. Die Aufgabe hat den positiven Nebeneffekt, dass nun auch Ihre Einwohner ihren Fisch geschmackvoller zubereiten können und Ihnen zusätzliches Geld in die Kasse bringen.

Laden Sie den Scout und 20 t Salz auf Ihr Schiff und begeben Sie sich auf die Suche nach den Mongolen. Befindet sich die Siedlung im Landesinneren, kann sie nur mit dem Scout entdeckt werden. Durchforsten Sie die Inseln und schenken Sie den Mongolen das gewünschte Salz.

4.Aufgabe:

Schiffe mit 4 Bogenschützen und 4 Schwertkämpfern ausrüsten und mit 100 t Werkzeug, 50 t Holz und 50 t Nahrung beladen. Anschließend die Karte Richtung Westen verlassen.

Erweitern Sie Ihre Siedlung um eine Schule. Erforschen Sie die Feuerwehr und die für Bogenschützen und Schwertkämpfer nötigen Gebäude. (Nicht vergessen, Schwertkämpfer benötigen eine Rüstung!) Ziehen Sie die Eisenproduktion hoch und bauen Sie zusätzliche Häuser, damit die Bilanz schön grün bleibt. Passen Sie die Produktion von Nahrung und Stoffen den gestiegenen Bedürfnissen der Einwohner an.

Sammeln Sie als erstes Werkzeug, Holz und Nahrung (Menge wie gefordert) auf dem kleinen Handelsschiff, welches Sie am Start hatten. Anschließend benötigen Sie noch zwei kleine Kriegschiffe, um die Soldaten unterzubringen. Segeln Sie mit allen drei Schiffen Richtung Westen ...

NeoBandit777

5. Aufgabe:

In der neuen Welt eine Siedlung mit Bürgern errichten.

Suchen Sie die Insel des gelben Gegners und errichten Sie dort Ihre Siedlung. In der Nähe finden Sie auch Gewürz- und Tabakinseln, so dass Sie kein Problem haben werden, den Bürgerstatus zu erreichen. Auf einer der kleinen Inseln gibt es ebenfalls Eisenvorkommen. Salz können Sie bei dem gelben Mitspieler kaufen. Manchmal wird Ihr Schiff vom violetten Gegner angegriffen, hissen Sie die weiße Flagge und entfliehen Sie ihm.

6. Aufgabe:

25 t Eisen an den gelben Mitspieler verkaufen.

Da Sie auf der gleichen Insel siedeln, können Sie dem Mitspieler den Scout schicken und das Erforderliche verkaufen.

7. Aufgabe:

Die Hauptinseln des violetten Gegners vernichten. Der Gelbe darf nicht zerstört werden.

Für die Kriegsführung benötigen Sie eine Universität. Erforschen Sie die Militäroptionen.

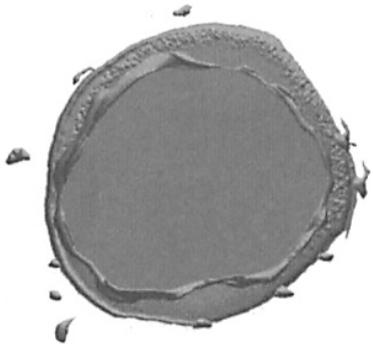
Sehen Sie sich die zwei Inseln des Gegners genau an. Eine davon ist wenig verteidigt und kann mit den mitgebrachten Bogenschützen, den Schwertkämpfern und zwei zusätzlichen Katapulten zerstört werden.

Die zweite Insel wird viel schwieriger sein. Konzentrieren Sie sich erst darauf, die Schiffe des Gegners zu eliminieren. Zerstören Sie ebenfalls regelmäßig die Werft und sein Kontor.

Nehmen Sie nun die übrig gebliebenen Landeinheiten an Bord und fahren Sie zum Feind. Lassen Sie immer wieder eine Einheit aussteigen und ein Gebäude in der Nähe angreifen. Daraufhin kommen die feindlichen Soldaten zum Ufer. Schnell die eigene Einheit wieder aufs Schiff und den Feind mit Schiffskanonen erledigen. Auf diese Weise werden Sie seinen Nachschub an Militär mindern.

Gleichzeitig müssen Sie Äxte und Rüstungen herstellen. Bilden Sie Kavalleristen aus, die mehrere Katapulte beschützen werden. Ist seine Insel nur noch von wenigen Soldaten bewacht, können Sie einen Vorstoß ins Landesinnere riskieren. Achten Sie jedoch darauf, dass der Gegner immer wieder Soldaten nachrüstet. Es

NeoBandit777



sind aber nicht so viele auf einmal und wenn Sie noch Sanitäter mitnehmen, wird der Zerstörung nicht mehr allzu viel im Wege stehen.

Mission: Kraut und Rüben

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 25.000 Taler

1. Aufgabe:

Die Bilanz in den grünen Bereich bringen. Bürgerstatus muss erhalten bleiben oder wieder erreicht werden.

Da haben Sie ja eine Stadt bekommen! Die Vorräte sind gering, die Produktion stockt, unnötige Gebäude belasten die Staatskasse.

Um dieses Unheil wieder loszuwerden, brauchen Sie erst mal Ruhe. Dazu drükken Sie die Taste F8, um das Spiel zu verlangsamen. Reißen Sie als Erstes alle Militärgebäude und die dazugehörigen Waffenproduktionen ab. Alle Förster bis auf einen müssen fallen ebenfalls den Sparmaßnamen zum Opfer. Doppelt vorhandene Minen belasten Sie auch unnötig, weg damit! Eine Fischerhütte kann geopfert werden, außerdem noch die Jägerhütten und die Gerbereien bis auf jeweils eine. Von den Hanfplantagen und Seilereien lassen Sie auch jeweils nur ein Gebäude stehen. Entledigen Sie sich der Köhlerei.

In der Stadt vernichten Sie alle Schulen, außer der in der Mitte. Die Kleidungsproduktion ist ebenfalls überflüssig, Gleiches gilt für die Kleidungsverkaufsstände. Neben einem kleinen Wirtshaus finden Sie ein großes Wirtshaus – weg damit!

Auf den Tabak- und Gewürzinseln siedeln unnötige Förster, die ebenfalls das Zeitliche segnen müssen. Zwei Indigoplantagen müssen noch eingespart werden.

Richten Sie eine zusätzliche Handelsroute zur Seideninsel ein und nehmen Sie außer Seide noch Stoffe und Alkohol mit.

Gebäude, die für die Produktion von Nahrung und Stoffen auf der Hauptinsel nicht benötigt werden, müssen stillgelegt werden. Die Inseln können Sie im Betrieb lassen.

Erforschen Sie in der Schule den Medikus und bauen Sie diesen in der Mitte der Stadt, da recht bald eine Pestepidemie ausbricht.

Haben Sie dies erledigt, sollte die Bilanz beim Eintreffen der Transportschiffe mit

NeoBandit777

Waren ins Positive gehen. Passiert dies nicht, legen Sie noch mehr Gebäude still (jedoch nicht für lange, die Vorräte sind zu knapp).

2. Aufgabe:

Jeweils 20 t Pelze und Heilkräuter auf ein Schiff verladen und in den Norden fahren.

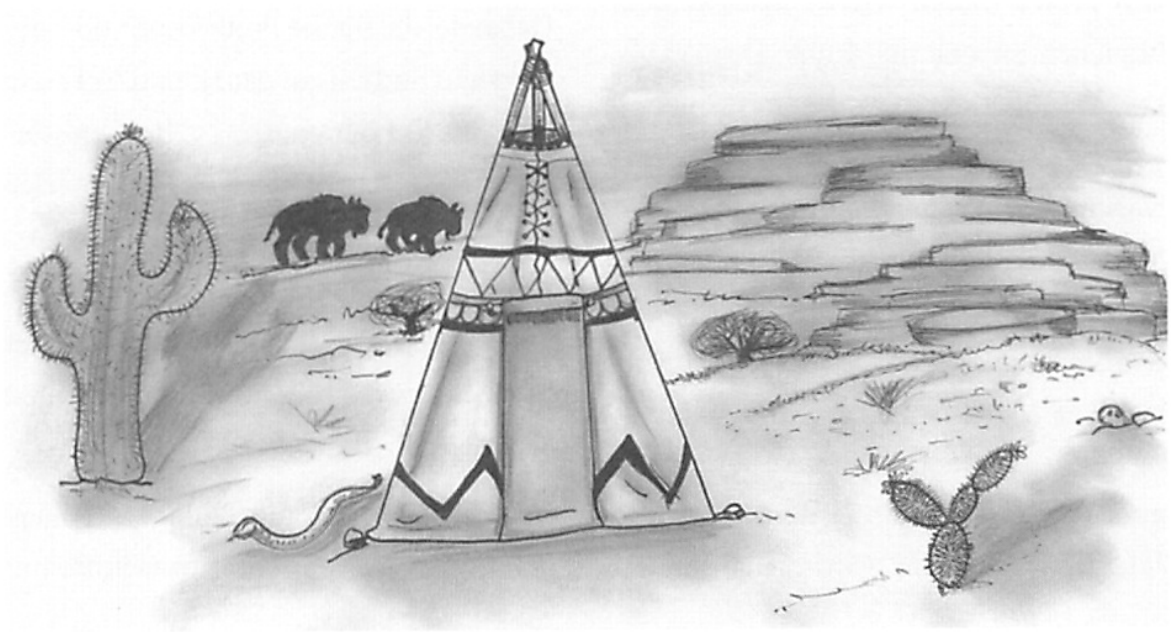
Überprüfen Sie nochmals Ihre Stadt. Die Versorgung muss einwandfrei funktionieren. Je nach Größe der Stadt lohnt es sich eventuell, die Rinderfarmen und die Fleischereien stillzulegen. Haben Sie durchgehend eine positive Bilanz, können Sie zur Lösung der eigentlichen Aufgabe übergehen.

Es gibt zwei Lösungswege:

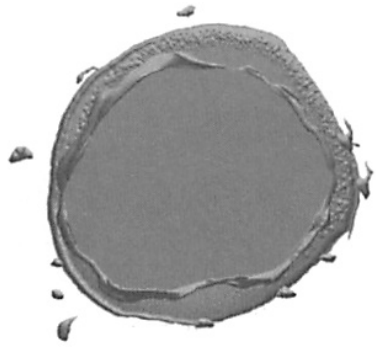
Der erste sieht vor, Ihre Siedlung so weit auszubauen, dass Sie einen Pelztierjäger bauen können. (Der Heilpflanzenplantage steht ohnehin nichts im Wege.)

Der zweite ist, dass Sie Tauschhandel mit den Eingeborenen betreiben. Als Erstes versorgen Sie die Afrikaner mit Tabak (Blätter, kein fertiges Erzeugnis!). Dafür bekommen Sie Wein. Den Wein tauschen Sie wiederum bei den Indianern in Gold um. Geben Sie den Azteken Gold, erhalten Sie Schmuck. Und für Schmuck gibt es bei den Mongolen Pelze.

Nachdem Sie die benötigten Waren auf einem Schiff gesammelt haben, fahren Sie Richtung Norden.



NeoBandit777



Mission: Trio Infernale

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 9.500 Taler

1.Aufgabe:

Überzeugen Sie drei Herrschaften, mit Ihnen auf Reisen zu gehen.

Sie finden eine vorgebaute Insel, die Sie etwas modifizieren. Kleine Farmen, die Schweine züchten, müssen die Alkoholproduktion übernehmen. Zwei Wirtshäuser werden an verschiedenen Enden der Stadt gebaut. Zu einem späteren Zeitpunkt können Sie sich den Bau von zwei zusätzlichen Schaffarmen und einer Webstube leisten. Versorgen Sie die Stadt noch mit Salz und schon haben Sie bald zufriedene Siedler.

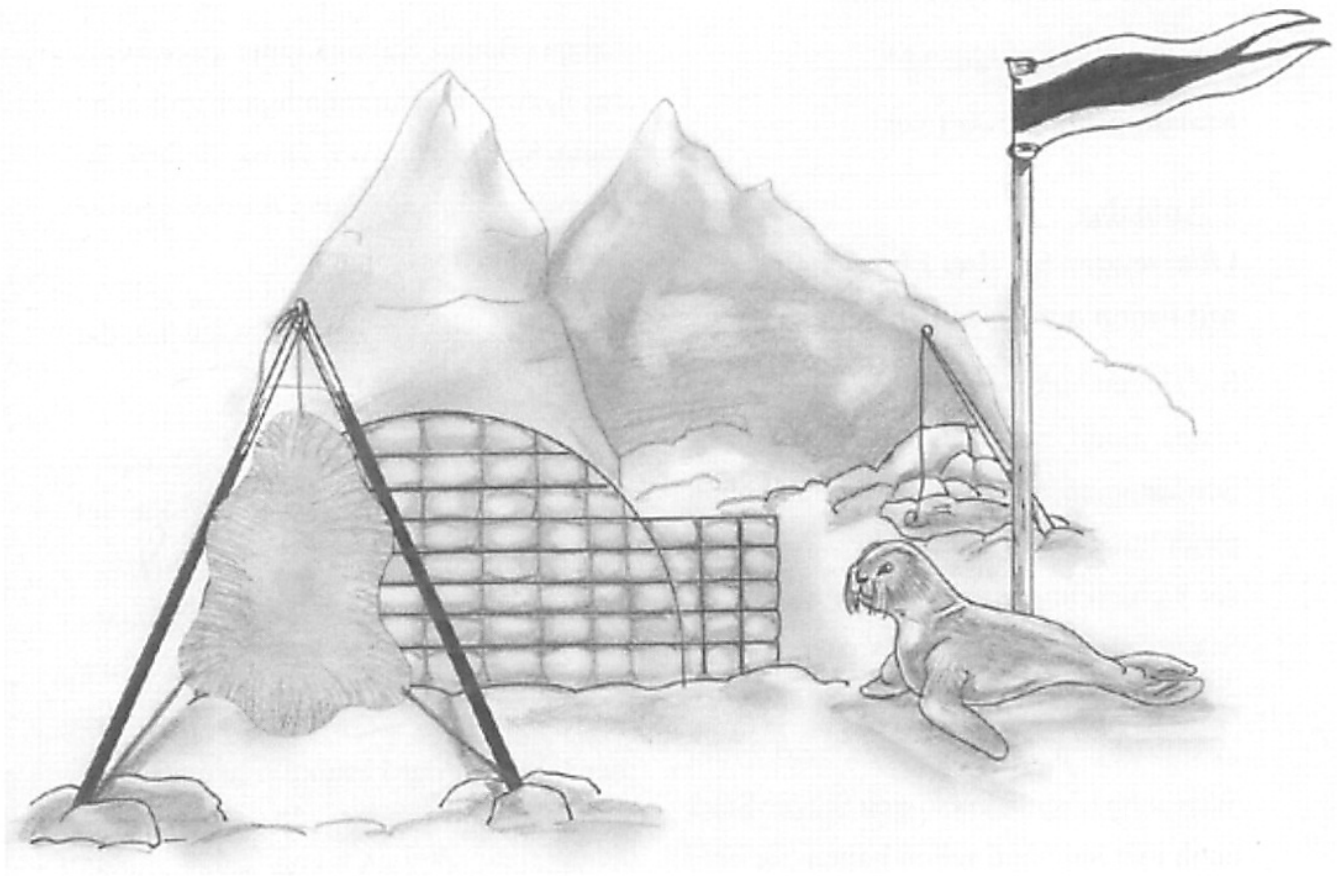
Lassen Sie nun das Geld in die Kasse fließen und erkunden Sie die Inselwelt. Sie finden drei kleine Inseln, auf denen sich die gesuchten Herrschaften befinden.

Bieten Sie die Unterzeichnung der Handelsverträge an, fordern zwei Tribut: O Reilly will 10.000 Taler haben, Madrugada verlangt 50 t Gewürz. Zahlen Sie 10.000 Taler, wenn Sie genug Reserve haben. Bauen Sie auf einer geeigneten Insel zwei Gewürzplantagen und sammeln Sie 50 t davon. Diese liefern Sie beim Madrugada ab und überzeugen ihn damit, Ihnen zu folgen.

Versorgen Sie Ihre Insel mit Gewürz, das bringt zusätzliches Geld.

Pelés fordert kein Tribut, versteht jedoch die Sprache des Krieges. Bauen Sie auf Ihrer Insel einen Kriegsmaschinenbauer. Davor natürlich noch eine Hanfplantage und eine Seilerei. Lassen Sie zwei Katapulte anfertigen und bringen Sie diese zu der Insel mit der Festung. Laden Sie die Katapulte auf der Seite der Insel ab, wo die Schaffarmen sind. Von dort aus müssen Sie erst die naheliegenden Wachtürme zerstören. (Sie müssen jedoch vorher den Krieg erklären oder den ersten Angriff mit gedrückter STRG-Taste durchführen.) Anschließend ist die Festung dem Erdboden gleichzumachen. Mit dem Fall der Festung haben Sie auch den Pelés auf Ihrer Seite.

NeoBandit777



Mission: Packeis

Schwierigkeitsgrad: ***

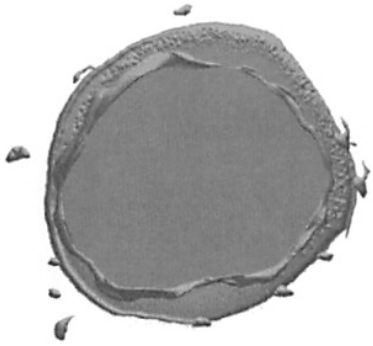
Startkapital: 5.000 Taler

1. Aufgabe:

Das Lager mit Nahrung füllen und das Überleben der Mannschaft sichern.

Suchen Sie mit dem Scout das Eingeborenendorf in der Nähe des Berges auf. Eskimos tauschen Nahrung gegen Pelze ein. Richten Sie für den Scout die automatische Handelsroute ein und füllen Sie das Lager. Beeilen Sie sich, denn viel Geld steht Ihnen nicht zur Verfügung und die Bilanz ist vorerst negativ.

NeoBandit777



2. Aufgabe:

Eine Siedlung mit 80 Einwohnern errichten und ein Schiff bauen.

Ihre Mannschaft hat eine Kiste mit Werkzeug und Seilen gefunden und Ihnen damit das Überleben leichter gemacht. Bauen Sie als Erstes einen Förster. Mit dem nun verfügbaren Holz bauen Sie so viele Pionierhäuser, bis Sie 80 Einwohner haben.

Für den Bau eines Schiffs benötigen Sie noch Stoff. Errichten Sie eine Schaffarm und eine Weberei. Haben Sie 8 t Stoffe und 15 t Holz angesammelt, geben Sie ein Schiff in Auftrag. Anschließend können Sie die Schaffarm und die Weberei abreißen und zusätzliche Häuser bauen, um die Bilanz aufzufrischen.

3. Aufgabe:

25 t Heilkräuter gegen Walspeck eintauschen.

Das neu gebaute Schiff beladen Sie mit 25 t Heilkräutern. Fahren Sie zu der größeren Insel im Südosten. Nehmen Sie den Scout mit und lassen Sie von diesem den Tausch vollziehen.

Mission: Der Stein des Toguldur

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 10.000 Taler

1. Aufgabe:

Finden Sie den Stein.

Ihnen wird zu Anfang der Mission ein Schiff mit sieben Kriegern bereitgestellt, welches kurz vor der Zielinsel mit den Mongolen stationiert ist. Diese Mission ist mit ein wenig Geschick in kurzer Zeit erfolgreich abgeschlossen.

Segeln Sie mit dem Schiff an die südwestliche Küste kurz vor dem runden Bergmassiv, in dem der Stein des Toguldur versteckt ist. Sie werden dort die Hüter des Steins, die Mongolen, entdecken. Das Militär der Mongolen ist sehr stark besetzt, so dass ein direkter Angriff mit Ihrer knappen Anzahl an Soldaten zum Misserfolg führen würde. Deshalb müssen Sie alles tun, um einen Kampf zu vermeiden.

Am südwestlichen Rand des Bergmassivs ist ein Feldweg zu erkennen, der anscheinend sinnlos zu ein paar Steinen führt. Doch genau diese Steine können Sie mit den Kanonieren zerstören, so dass ein Weg in das Innere des Bergs entsteht: der Zugang zum gesuchten Stein.

NeoBandit777

Laden Sie Ihre beiden Kanoniere aus dem Schiff und schalten Sie ihr Kampfverhalten auf »Passiv«. Greifen Sie dann die Steine mit Ihren Kanonenkugeln an. In kurzer Zeit werden Reiter der gegnerischen Mongolen erscheinen, mit dem Ziel, die Ursache dieser Kanonenkugeln zu zerstören. Sobald Sie die Reiter kommen sehen, sollten Sie Ihre Kanoniere schnell in das Schiff zurückziehen.

Die gegnerischen Reiter werden stehen bleiben und nach einiger Zeit, die Sie am besten mit F7 beschleunigen, wieder verschwinden.

Wiederholen Sie den Beschuss der Steine und das Zurückziehen in das Kriegsschiff, bis der Weg ins Bergmassiv komplett freigesprengt ist.

Nun müssen Sie einfach einen Soldaten oder Ihre ganze Armee durch den Eingang zum Bergmassiv schicken, womit die Mission erfolgreich abgeschlossen ist.

Mission: Neue Bekanntschaften

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 30.000 Taler

1. Aufgabe:

Die Stadt verteidigen und den Gegner vernichten

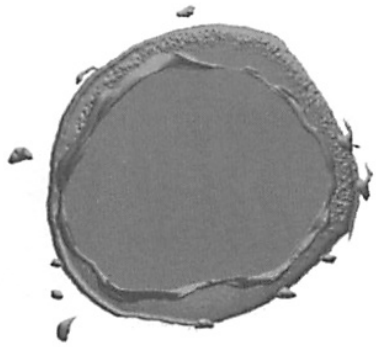
Gleich nach Missionsbeginn wird Ihre Stadt vom Norden her angegriffen. Ziehen Sie alle Ihre Truppen zusammen und wehren Sie den Ansturm ab. Achten Sie darauf, dass Sie schnell die feindlichen Mörser mit der Kavallerie erledigen, denn diese können sehr großen Schaden anrichten, wenn sie in die Menge feuern.

Ist der Angriff vorbei, müssen Sie sich um Ihre Stadt kümmern, da Sie hohe Verluste macht. Orientieren Sie sich dazu an der Lösung zur Mission »Kraut und Rüben«.

Ist dies erledigt, bilden Sie eine große Armee aus, um den Feind zu beseitigen. Als Erstes schalten Sie die gesamte Marine aus und zerstören die Werft. Danach schwächen Sie den Gegner, indem Sie die Versorgungsinseln zerstören.

Der Endschlag gilt der Hauptinsel, auf welcher Sie mit der Zerstörung der feindlichen Festung den Untergang des Gegners einläuten.

NeoBandit777



Mission: Widerstand!

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 140.000 Taler

1. Aufgabe:

Befreien Sie den Buchhalter aus der gegnerischen Burg

Zu Beginn der Mission wird Ihnen ein ganzes Heer an Soldaten zugeteilt, um die in der gegnerischen Stadtmitte platzierte Burg zu erobern.

Die Schwierigkeit dieser Kampagne liegt in der riesigen Übermacht des Feindes und der Tatsache, dass die Burg nicht zerstört werden darf.

Versuchen Sie auf dem direkten Weg, mit allen Soldaten die ersten feindlichen Mauern zu erobern, werden Sie durch etliche Reiter, Bomben und Musketenschützen des Feindes schnell besiegt.

Deshalb sollten Sie die maximale Anzahl an steuerbaren Soldaten (30 Stück) auf Ihre Schiffe laden und mit ihnen zur südlichen Bucht fahren. Das ist die einzige Stelle, an der Sie die gegnerische Stadt auch mit dem Schiff bombardieren können.

Dort müssen Sie nun eine geschickte Taktik anwenden.

Sind Sie an der Bucht mit all Ihren Schiffen angekommen, schalten Sie das Verhalten Ihrer Schiffe auf „Aggressiv».

Feuern Sie zuerst auf den gegnerischen Wachturm, da dieser Ihren Schiffen am meisten Schaden zufügt, dann auf die zwei auf der Mauer wachenden Soldaten. Dies dürfte relativ schnell vonstatten gehen und keines Ihrer Schiffe zum Sinken bringen.

Schießen Sie ein Loch in die gegnerischen Mauern und entlassen Sie aus Ihren Schiffen einen einzigen Soldaten. Nun sollten Sie mit diesem Soldaten den gegnerischen Kämpfer rechts auf der Mauer angreifen. Sofort nachdem der erste Schuss gefallen ist, werden die Reiter des Feindes unterwegs zu Ihrem Soldaten sein. Nun müssen Sie schnell sein: Schicken Sie Ihren Soldaten wieder zurück auf eines Ihrer Schiffe, bevor die Reiter ihm Schaden zufügen können. Da die Reiter nun kein Ziel mehr vor ihren Augen haben, werden sie vor Ihren schussbereiten Schiffen stehen bleiben und nicht mehr verschwinden, ehe sie durch die Schiffskanonen vernichtet worden sind. Wiederholen Sie diese Taktik so lange, bis keine gegnerischen Kämpfer mehr bei einem Angriff in die Nähe Ihrer Schiffe kommen.

NeoBandit777

Ist dies erledigt, segeln Sie weiter zur zweiten Bucht im Osten vor dem Stadttor. Dort können Sie zwar keine gegnerischen Mauern angreifen, Sie sind aber wieder so nah an der gegnerischen Stadt, dass Sie einige angelockte Feinde mit den Schiffen unschädlich machen können.

Sie sollten hier eventuell eines Ihrer am schlimmsten beschädigten Schiffe aus dem Kampf nehmen, indem Sie es einfach weiter weg von der Bucht segeln lassen, da die angelockten Musketenschützen Ihren Schiffen wieder etwas Schaden zufügen werden.

Wiederholen Sie die Taktik vom letzten Angriff. Kommen auch hier bei einem Angriff keine Soldaten mehr, können Sie Ihre Truppen aus dem Schiff entlassen und zum Angriff übergehen.

Wählen Sie als erstes Angriffsziel das Markthaupthaus hinter den Mauern. Nachdem Sie es in Brand gesetzt haben, werden auch schon die ersten Musketenschützen der Feinde erscheinen. Gehen Sie geschickt mit den Kanonenkämpfern und den restlichen Soldaten um, verlieren Sie nur zwei oder drei Soldaten bei dem Kampf gegen die Musketenschützen.

Der restliche Stadtteil ist durch das vorherige Beseitigen der Reiter schnell erobert und Sie können zielstrebig Richtung Burg marschieren.

Falls Ihnen die Soldaten auf diesem Weg nicht ausreichen, holen Sie einfach Nachschub, es sollten aber auf der Startposition stets noch 30 Soldaten mit einem Scout und mindestens einem Kanonier verbleiben.

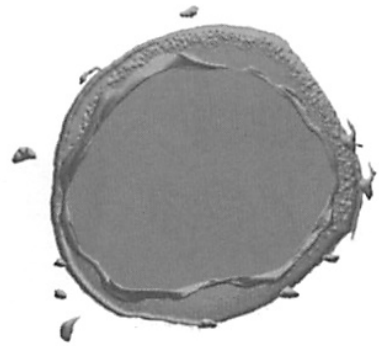
Um möglichst wenig Kämpfer zu verlieren, sollten Sie diese nie zu nahe an gegnerischen Wachtürmen stationieren und keine unnötigen Kämpfe anfangen.

Haben Sie freien Zugang zu der Burg erlangt, kommen die übrigen Kämpfer auf der Startposition zum Einsatz.

Auf einigen Ihrer Schiffe lagert Baumaterial für ein Markthaupthaus oder Kontor. Bestücken Sie Ihren Scout mit 10 t Werkzeug und 10 t Holz. Schicken Sie die übrig gebliebenen Soldaten zu dem nordwestlichen Markthaupthaus und besiegen Sie die dort wachenden Truppen.

Zerstören Sie danach durch Ihren Kanonier das Markthaupthaus und erobern Sie dessen Einzugsgebiet mithilfe des Scouts. Nun ist die Burg in Ihrem Gebiet und gilt damit als erobert.

NeoBandit777



Falls Ihnen doch einmal die Soldaten oder Schiffe ausgehen sollten, hat das Spiel eine Hilfe vorgesehen. Die befreundeten Städte stellen Ihnen in diesem Fall großzügig und einmalig sechs Schiffe zur Verfügung, die alle mit Soldaten bestückt sind.

Mission: Genesis

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 80.000 Taler

1. Aufgabe:

Eine Stadt mit 700 Bürgern aufbauen.

Suchen Sie sich eine große Insel mit Salz- und Eisenvorkommen aus und gründen Sie dort eine Siedlung. Die Aufgabe können Sie problemlos lösen, wenn Sie die Tipps zum Aufbau einer Stadt befolgen. Nehmen Sie als Tabakinsel diejenige, auf der sich die Indianer befinden.

2. Aufgabe:

20 t Heilkräuter den Indianern geben.

Bringen Sie 20 t Heilkräuter zur Insel der Indianer und verladen Sie diese auf den Esel Ihres Scouts. Geben Sie die Kräuter den krankheitsgeplagten Indianern, um die Aufgabe zu erfüllen.

Hoffentlich haben Sie in Ihrer Stadt einen Medikus gebaut?

NeoBandit777

3. Aufgabe:

Den Störenfried von der Toteninsel vertreiben.

Für diese Mission benötigen Sie nichts außer Kriegsschiffe und einer positiven Bilanz. Schwächen Sie den roten Gegner, indem Sie seine kleinen Versorgungsinseln und Schiffe zerstören.

Zwischendurch erklärt der Blaue Ihnen den Krieg. Bieten Sie ihm den Friedensvertrag an und leisten Sie die geforderten Tribute, schon lässt er Sie in Ruhe.

Anschließend ist die Insel dran, auf der Sie zu Anfang der Mission eine Fahne gesehen haben. Ist der Gegner ausreichend geschwächt, fallen bald seine Versorgung und somit die wenigen Häuser auf der Toteninsel zusammen und Sie gewinnen.

Mission: Revanche

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 60.000 Taler

1. Aufgabe:

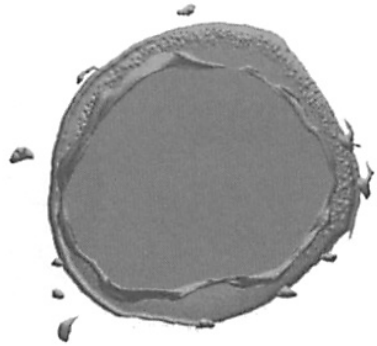
Freeren besiegen.

Errichten Sie Ihre Stadt auf derselben Insel wie Freeren. Er ist der rote Mitspieler und nimmt es Ihnen nicht übel – der Krieg wird in jedem Fall erklärt.

Bauen Sie eine Stadt mit Bürgern auf, versorgen Sie sie mit Nahrung, Stoffen, Leder, Tabak, Gewürzen und Lampenöl. Erreichen Sie eine positive Bilanz von ca. 400 Taler und eine lückenlose Versorgung.

Da Sie auf derselben Insel hausen, benötigen Sie keine Kriegsschiffe. Bilden Sie ca. 20 Kavaliere und drei bis fünf Sanitäter aus. Diese werden Ihre vier bis sechs Katapulte auf dem Weg der Zerstörung beschützen. Ziehen Sie vom Marktplatz zum Marktplatz und achten Sie auf die Wachtürme. Zerstören Sie die, die eine Gefahr darstellen könnten. Der Gegner scheint keine Einheiten nachzubauen, so sollten Sie mit Ihren Anfangstruppen seine Insel in Schutt und Asche legen können. Die kleinen Versorgungsinseln brauchen Sie nicht zu beachten. Das Ziel ist erreicht, wenn die Hauptinsel gefallen ist.

NeoBandit777



Mission: Quentins Riff

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 20.000.000 Taler

1. Aufgabe:

De Freerens Flaggschiff am Entkommen hindern und die schöne Katharina retten.

De Freerens Schiff startet südwestlich und fährt dann immer eine bestimmte Route. Die gegnerischen Schiffe, die vereinzelt in der Inselwelt zu finden sind, stellen die Routenpunkte dar.

In der Mitte der Karte sehen Sie zwei dieser Routenpunkte, einen westlich und einen östlich. Fahren Sie mit all Ihren Schiffen vor den westlichen, aber achten Sie darauf, außer Reichweite zu bleiben. Bald wird De Freerens Schiff hier auftauchen.

Sie müssen Ihre Schiffe nun so positionieren, dass De Freerens Schiff genau auf sie zufährt. So greifen Ihre Schiffe am effektivsten an.

Hat dies das erste Mal geklappt, fahren Sie mit Ihren Schiffen in den Süden ans nördliche Ufer einer kleineren Insel. Das Schiff des Fieslings wird bald hier vorbeifahren. Positionieren Sie wieder Ihre Schiffe wie oben beschrieben. Nun sollte das Schiff geschwächt sein, so dass Sie es mit Ihren problemlos überholen können. Holen Sie es mehrmals ein, fahren Sie ein wenig voraus und greifen Sie an. Bald sollten Sie die Mission gewonnen haben.

NeoBandit777

Mission: Gerechtigkeit

Schwierigkeitsgrad: ****

Startkapital: 30.000 Taler

1. Aufgabe:

Das Schloss des roten Gegners zerstören.

Diese Mission ist der Revanche sehr ähnlich. Sie besiedeln ebenfalls die Insel des Feindes und lassen Ihre Einwohner zu Bürgern aufsteigen.

Eventuell werden Sie kein Gewürz anbauen können, da alle Inseln von der Konkurrenz besetzt sind. Kaufen Sie Gewürze ein, die hohen Einkaufskosten bekommen Sie durch den Verkauf an Anwohner wieder rein.

Erreichen Sie eine stabile hohe Bilanz. Schwerpunkt sind wieder Kavalleristen und Katapulte. Der Krieg gestaltet sich schwieriger, weil der Gegner seine Einheiten schnell nachbaut.

Ziehen Sie mit ca. 40–60 Kavalleristen und bis zu 10 Katapulten los und schlagen Sie sich zum Schloss durch. Ist das Schloss zerstört, haben Sie gewonnen.

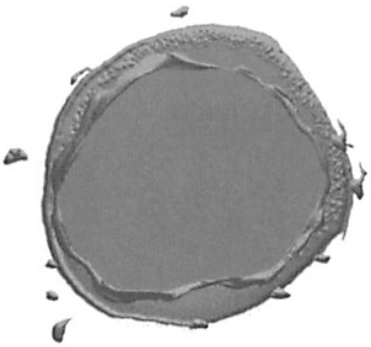
Mission: bonus aut malus

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 10.000 Taler

In dem Anfangsvideo wird eine Karte gezeigt, sehen Sie sich diese genau an oder machen Sie gleich einen Screenshot. Auf der Karte ist eine Insel abgebildet, die eine besondere Form hat (sie ist von einer weißen Linie umrandet). Fahren Sie zu der Insel und erkunden Sie die ganze Insel Schritt für Schritt ...

NeoBandit777



Szenarien – Lösung

Mission: Die Qual der Wahl

Schwierigkeitsgrad: ***

Startkapital: 25.000 Taler

Missionsziel: Eine Stadt mit 3000 Bürgern errichten oder wenn dies nicht klappt, die Gegner vernichten.

Mit friedlichen Absichten und voller Tatendrang, 3000 Bürger zu beherbergen, segeln Sie in diese Inselwelt und finden sich in der Nähe einer Eisinsel im Süden wieder.

Errichten Sie Ihr Kontor auf der großen Insel nördlich über der Eisinsel. Bauen Sie sich Ihre Stadt auf und lassen Sie so viel wie möglich Platz für Ihre Gebäude. Für die 3000 Bürger werden Sie diesen brauchen, Sie benötigen so um die 108 Häuser. Lassen Sie sich aber von diesen Zahlen nicht einschüchtern, mit etwas Geduld ist es nicht so schwierig.

Haben Sie genug Siedler und eine gute Bilanz, machen Sie sich mit Ihrem Schiff auf nach Osten und bauen Sie dort auf einer Insel Ihrer Wahl Gewürze an. Errichten Sie zuerst zwei bis drei Plantagen und wenn die Bilanz es zulässt, erweitern Sie die Insel auf fünf bis sechs Plantagen.

Nutzen Sie den Gegner auf Ihrer Hauptinsel, um mit ihm zu handeln. Er verkauft Ihnen in der Regel genug Baumaterial, so dass Ihnen ein Steinmetz und eine Erzmine, mit Schmelze und Schmied, reichen sollten.

Jagdhütten, Gerbereien, Rinderfarmen mit Metzger sowie Schaffarmen mit Webstuben müssen Sie nach und nach immer zahlreicher errichten, um Ihre Einwohner ausreichend zu versorgen. Bauen Sie je nach Produktion immer mehr Wohnhäuser. Achten Sie auf die Bilanz und sorgen Sie dafür, dass die Nachfrage nicht die Produktion übersteigt.

NeoBandit777

Da Sie Tabakwaren nicht produzieren müssen, um das Szenario zu gewinnen, brauchen Sie sich auch nur auf die Gewürze zu konzentrieren.

Bauen Sie mehr und mehr Wohnhäuser. Wundern Sie sich nicht, wenn schon drei Kirchen erforderlich sind, um das Siedlungsgebiet abzudecken. Passen Sie auf, dass auch alle Häuser mit genug Verkaufsständen versorgt sind.

Wenn Sie sich der 2700-er Grenze nähern, können Sie es durchaus riskieren, einfach Wohnhäuser zu bauen und zu versorgen, ohne auf die Bilanz oder die Waren zu achten. Dies allerdings bitte nur nach erfolgreichem Abspeichern. Mit dem 3000. Bürger haben Sie dieses Szenario erfolgreich beendet.

Mission: Richard der Ruchlose

Schwierigkeitsgrad: ***

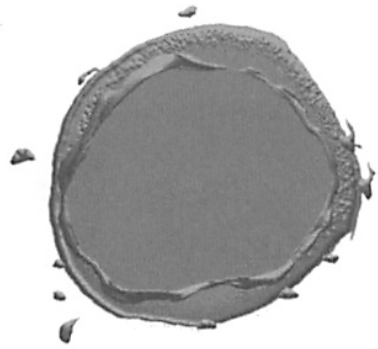
Startkapital: 20.000 Taler

Missionsziel: Richard den Ruchlosen besiegen und eine Stadt mit mindestens 2000 Einwohnern aufbauen.

Sie finden anfangs eine große wenig bebaute Insel vor. Errichten Sie auch auf dieser Insel Ihre Stadt. Lassen Sie viel Platz für Häuser, denn Sie werden einige benötigen.

Richard den Ruchlosen brauchen Sie nicht zu fürchten. Er lebt vergnügt auf seiner Insel und greift Sie nur ab und an mit einem Schiff an, was Sie verhindern können, indem Sie von vornherein schon die weiße Flagge hissen. Handeln Sie mit ihm. Er entpuppt sich als guter Handelspartner in Sachen Nahrung und Alkohol. Auch Werkzeug verkauft er Ihnen.

NeoBandit777



Bauen Sie Ihre Stadt aus, bis Sie etwas über 900 Bürger haben. Verkaufen Sie ihnen alles, was sie begehren, um Ihre Bilanz zu festigen.

Auf Werkzeugproduktion können Sie ganz verzichten, der Händler liefert Ihnen gerne Werkzeug in Ihr Kontor. Kaufen Sie auch Eisen ein und produzieren Sie Äxte und Rüstungen. So um die acht Reiter sollten genügen, um Richard den Garaus zu machen. Produzieren Sie dazu noch sieben Katapulte und einen Sanitäter.

Verladen Sie diese Einheiten nun in zwei mittlere Kriegsschiffe und fahren Sie an das westliche Ufer der Pirateninsel. Laden Sie die Reiter aus und warten Sie ab, bis diese die ersten Gegner vernichtet haben. Folgen Sie nun mit den Katapulten und dem Sanitäter. Den Sanitäter platzieren Sie neben den Reitern, damit er sie heilt. Mit den Katapulten machen Sie die Gebäude der Pirateninsel dem Erdboden gleich.

Ist der Pirat besiegt, können Sie die Einheiten aus Kostengründen freilassen, aber es ist auch kein Problem, die Einheiten aus nostalgischen Gründen zu behalten.

Widmen Sie sich nun wieder voll und ganz Ihrer Stadt. Schauen Sie, welche Waren zur Neige gehen, und bauen Sie alles Nötige, um dies zu verhindern.

Es empfiehlt sich, Zuckerrohr auf der Hauptinsel anzubauen und sich eine Nahrungskolonie einzurichten. Scheuen Sie auch nicht die Errichtung von vier oder mehr Kolonien, die Bilanz sollte es erlauben.

Bauen Sie unbedingt Heilkräuter an und liefern Sie sie in die Stadt, bevor Sie sie ausbauen, da die Pest in der Regel zuschlägt, wenn man mehr als 1000 Einwohner hat.

Ist Ihre Stadt nun ausreichend versorgt und sind alle Häuser mit einem Medikus abgedeckt, bauen Sie Ihre Stadt aus. Hat Ihre Stadt die 2000er-Marke erreicht, haben Sie die Mission gewonnen.

NeoBandit777

Mission: Freundliche Nachbarn

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 25.000 Taler

Missionsziel: Eine Stadt bauen, in der 1000 Kaufleute leben.

Sie segeln mit einem Schiff in diese Inselwelt, in der Sie die Insel gleich in der Nähe, nordöstlich gelegen, besiedeln sollten. Bauen Sie sich Ihre Stadt auf und beachten Sie, dass Sie Werkzeuge selbst produzieren müssen.

Ist die Bilanz positiv genug, bauen Sie eine Erzmine mit Erzschmelze und Schmied. Erz finden Sie östlich auf der Insel. Ihre Bilanz wird sich dadurch wieder verschlechtern. Handeln Sie schnell und lassen Sie Ihre Siedler sich zu Bürgern entwickeln.

Den Piraten in der Mitte der Inselwelt können Sie übrigens sehr gut als Nahrungslieferanten benutzen, er verkauft Ihnen davon mehr als genug.

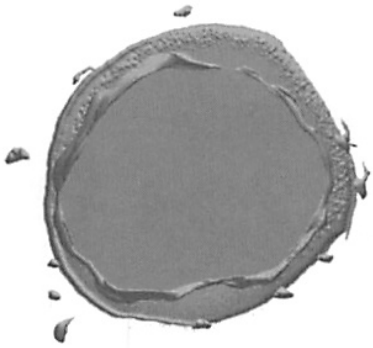
Bauen Sie auch so früh wie möglich eine kleine Werft, eine Hanfplantage und eine Seilerei, um Ihr Schiff von den Kanonen zu befreien und zu reparieren. Hat es nämlich Kanonen an Bord, legt es sich sofort mit den Piraten an, was nicht nötig ist. Hissen Sie dann gleich die weiße Flagge und Sie haben keine Probleme mehr mit den fiesen Freibeutern.

Haben Sie genug Werkzeug, Holz und Steine, bauen Sie ein neues Schiff und beladen Sie es mit diesen Waren. Segeln Sie gen Süden, wo Sie Gewürze finden werden. Mit diesen sollte es Ihnen gelingen, die Bilanz wieder ins Positive zu bringen. Erlaubt es die Bilanz, besiedeln Sie auch die etwas größere Insel südöstlich von Ihrer Hauptinsel. Schicken Sie den Scout auf die Insel, nordwestlich auf der Insel finden Sie Salz, wo Sie eine Mine und eine Saline bauen. Südöstlich finden Sie Marmor, den Sie auch abbauen sollten.

Besiedeln Sie nun die Insel östlich der Gewürzinsel, wo Sie Tabak finden und anbauen werden.

Haben die Bürger alles, was sie fordern, im Überschuss (außer Seide und Lampenöl), bauen Sie ein Badehaus und eine Universität. Nun werden Sie bald 1000 Kaufleute haben und somit die Mission gewinnen.

NeoBandit777



Mission: Die Wette

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 20.000 Taler

Missionsziel: 5 Minuten lang 500 Kaufleute in einer Stadt beheimaten.

Völlig ungestört von Gegnern oder Piraten bauen Sie Ihre Stadt auf der großen westlichen Insel auf.

Beim Stadtbau muss nicht viel beachtet werden. Stoffe, Leder, Nahrung, Salz und Marmor produzieren Sie auf der Hauptinsel. Tabak finden Sie auf der östlichsten Insel, Gewürze auf der Insel nordöstlich der Tabakinsel und Lampenöl produzieren Sie auf der nördlichsten Insel. Seide brauchen Sie nicht zu produzieren.

Haben Sie so um die 900 Bürger, schauen Sie, dass alles Produzierte reichlich vorhanden ist. Bauen Sie dann eine Universität und ein Badehaus und warten Sie, bis Sie 500 Kaufleute haben. Danach dauert es nicht mehr lang, bis Sie die Mission gewonnen haben.

Mission: Spiel auf Zeit

Schwierigkeitsgrad: ****

Startkapital: 40.000 Taler

In dieser Mission müssen Sie vier Aufgaben innerhalb einer bestimmten Zeit erledigen. Sie sind so ständig unter Zeitdruck und sollten stets so schnell wie möglich handeln. Sie sind auch gezwungen, Werkzeug selbst zu produzieren, da es keinen Händler in diese Inselwelt verschlägt. Sollten Ihnen die Werkzeuge früher ausgehen, als in dieser Missionslösung beschrieben (siehe Aufgabe 3), müssen Sie schon früher für die Werkzeugproduktion sorgen.

1. Aufgabe:

Innerhalb von 30 Minuten 200 Pioniere beheimaten.

Errichten Sie Ihr Kontor östlich der Mitte der großen Insel im Norden.

Bauen Sie drei Forsthäuser, eine Jagdhütte mit Gerberei und zwei Fischerhütten. Erweitern Sie dann Ihr Reich durch einen Marktplatz und bauen Sie Ihre Siedlung auf. Errichten Sie aber noch nicht so viele Häuser, um die Grenze von 200 Pionieren zu erreichen, denn die verbleibende Zeit will noch genützt werden.

NeoBandit777

Bauen Sie einen eigenen Marktplatz nördlich für mehrere Schaffarmen mit Webstuben.

Ihre Bilanz können Sie bis zu den Bürgern ignorieren.

Sammeln Sie in der verbleibenden Zeit Holz und bauen Sie erst in den letzten paar Minuten genug Häuser, um 200 Pioniere zu beheimaten.

2. Aufgabe:

In den nächsten 30 Minuten 350 Siedler erreichen.

Bauen Sie nördlich einen Marktplatz mit ca. fünf kleinen Farmen, die für Sie Alkohol produzieren werden.

Südlich erweitern Sie Ihr Reich, bis Sie einen Marktplatz direkt vor dem Erzvorkommen haben.

Nun warten Sie wieder und hamstern Holz.

3. Aufgabe:

Innerhalb von 80 Minuten 600 Bürgern ein Zuhause bieten.

Bauen Sie einen Steinbruch mit Steinmetz und eine Hanfplantage mit Seilerei.

Schicken Sie so schnell wie möglich Ihr Schiff beladen mit Werkzeug, Holz und Ziegeln gen Südosten, wo Sie Gewürze finden. Bauen Sie Gewürzplantagen und lassen Sie die Gewürze per Handelsroute abholen.

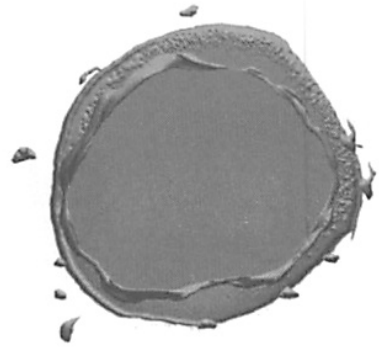
Errichten Sie nun auf Ihrer Hauptinsel auch eine Erzmine mit Schmelze und zwei Schmieden.

Bauen Sie eine kleine Werft und gleich ein neues Schiff. Dieses macht sich in den Südwesten auf, wo es Tabak finden wird. Zwei Tabakplantagen mit Tabakverarbeitung sollten reichen. Lassen Sie die Tabakwaren gleich mit diesem Schiff abholen.

Ist die Hauptinsel damit versorgt, sorgen Sie für die Entwicklung zu Bürgern.

Hier empfiehlt sich das Abspeichern, falls man in der letzten Aufgabe einen fatalen Fehler macht.

NeoBandit777



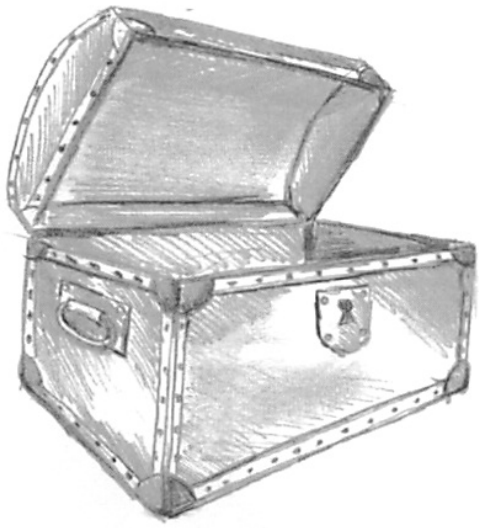
4. Aufgabe:

In den folgenden 80 Minuten 900 Kaufleute in Ihre Stadt locken.

Segeln Sie mit einem neuen Schiff auf die größere Insel im nahen Süden Ihrer Hauptinsel. Dort werden Sie auf einem nordwestlich gelegenen Berg Salz finden, das Sie abbauen. Schicken Sie es mit demselben Schiff zu Ihrer Hauptinsel.

Nun fahren Sie mit einem neuen Schiff gen Osten, wo Sie Wale finden für Ihre Lampenölproduktion.

Nun gilt es nur noch genug Baumaterial für Badehaus, Universität und die Entwicklung zu den Kaufleuten. Reicht Ihr Baumaterial nicht, laden Sie den vorhergehenden Spielstand und produzieren Sie beim nächsten Versuch mehr.



Mission: Siedeln auf Rezept

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 25.000 Taler

Missionsziel: Eine Stadt mit Bürgern.

Besiedeln Sie die größte Stadt auf der Karte und steigen Sie schnell zu Siedlern auf, um Ihre Bilanz aufzubessern. Als Alkohollieferant sollten drei kleine Farmen reichen.

Als Nächstes müssen Sie für die Werkzeug-produktion sorgen. Suchen Sie sich dafür eine Insel mit Gewürzen und errichten Sie dort einen Steinbruch, einen Steinmetz, eine Eisenmine und eine Gewürzplantage.

Auf einer anderen Insel finden Sie Salz, versorgen Sie Ihre Bewohner damit.

Bauen Sie eine Schule, eine Kirche und geben Sie den Einwohnern genug Baumaterial, schon haben Sie die ersten Bürger und damit das Missionsziel erreicht.

NeoBandit777

Mission: Der Erzkönig

Schwierigkeitsgrad: **

Zeit: 180 Minuten

Startkapital: 80.000 Taler

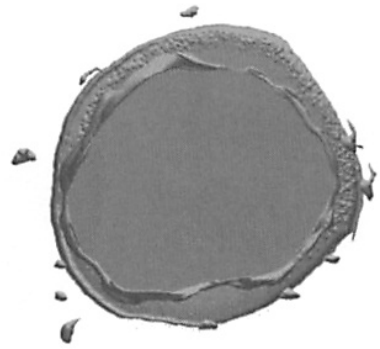
Missionsziel: Auf sechs Inseln je 170 t Eisenerz lagern.

Kommen Sie bei dieser Mission nicht auf die Idee, Ihre Stadt auszubauen, um eine gute Bilanz zu erzielen. Die Zeit wird Ihnen gnadenlos davon laufen. Ihre Siedlung auf der großen Insel sollte sich auf ca. 30 Pionierhäuser beschränken, von denen Sie einige aufsteigen lassen, bis Sie 80 Siedler haben und eine Erzmine bauen können. Sie benötigen außerdem noch Werkzeug, um die fehlenden Marktplätze auf den sechs Inseln nachzubauen.

Holz ist bei dieser Aufgabe sehr wichtig, seien Sie nicht zu sparsam und bauen Sie bis zu fünf Förster. Errichten Sie nun auf jeder der sechs Inseln acht Marktplätze, welche zusammen mit dem Kontor 170 t Eisenerz aufnehmen können.

Sie benötigen ebenfalls zwei bis drei Erzminen, um die Lager vor Ablauf der Zeit oder des Geldes zu füllen. Wenn Sie alle Marktplätze errichtet und kontrolliert haben, dass jede Insel 170 t Eisenerz lagern kann, reißen Sie alle unnötigen Gebäude ab: Förster, Schmiede, Erzschmelze ... Geht Ihnen zu schnell das Geld zu Neige, legen Sie die Versorgungsbetriebe still, Ihre Einwohner benötigen in solchen Krisen keinen Alkohol. (Die Einwohner sehen das zwar anders und ziehen aus, aber manchmal müssen eben Opfer gebracht werden.)

NeoBandit777



Mission: Viele kleine Inseln

Schwierigkeitsgrad: **

Startkapital: 30.000 Taler

Missionsziel: Insgesamt 1000 Einwohner.

Mit zwei Schiffen segeln Sie in diese Inselwelt. Besiedeln Sie die etwas größere Insel im Nordwesten. Bauen Sie so platzsparend wie möglich. Produzieren Sie hier Holz, Steine, Leder und Stoffe. Errichten Sie auch zwei Fischerhütten und nutzen diese, solange Sie damit auskommen.

Werkzeug müssen Sie selbst produzieren, es wird nichts verkauft.

Gewürze und Tabak finden Sie im Westen.

Reicht die eine Insel nicht für 1000 Einwohner, besiedeln Sie noch eine zweite, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Mission: Störender Einfluss

Schwierigkeitsgrad: ****

Startkapital: 30.000 Taler

Missionsziel: Auf der ganzen Inselwelt 3.000 Einwohnern Platz bieten.

Diese Inselwelt besteht nur aus kleinen Inseln und wird auch noch von einem Piraten bewacht. Er ist in dieser Mission jedoch weniger störend, als dass er hilfreich ist. Segeln Ihre Schiffe ausschließlich unter weißer Flagge, kann Ihnen nichts passieren und zudem können Sie Ihre Nahrungs- und Alkoholvorräte beim Piraten aufbessern.

Suchen Sie sich eine nicht zu kleine Insel aus und bauen Sie alle für den Anfang nötigen Gebäude, so wie Forsthaus, Fischerhütte etc. Anschließend legen Sie die erste Einwohnerinsel an und versuchen, den vorhandenen Platz bestens auszunutzen. Sie werden Ihre Inseln nur auf den Status der Bürger bringen können, da es auf der Inselwelt keinen Marmor gibt, um ein Badehaus bauen zu können.

NeoBandit777

Beachten Sie bei der Planung der Insel, dass Sie für die Bürger eine Reihe von öffentlichen Gebäuden errichten müssen und diese gewissen Platz benötigen.

Bringen Sie die erste Siedlung auf die höchstmögliche Anzahl der Bürger und planen Sie die nächste.

Sie werden jeden Quadratzentimeter der Inselwelt nutzen müssen, um das Ziel zu erreichen. Doch mit genauer Planung und einer stabilen Versorgung werden Sie auch diese Aufgabe meistern.

Mission: Belagerung

Schwierigkeitsgrad: **

Zeit: 20 Minuten

Startkapital: 60.000 Taler

Missionsziel: Die Kathedrale 20 Minuten lang verteidigen.

Diese Mission ist wohl die Belohnung für zahlreiche Stunden mühseligen Aufbauens, um Aristokraten alles recht zu machen.

In dieser Mission kümmert man sich nicht um Einwohner und deren Bedürfnisse, sondern einzig und allein ums Kämpfen.

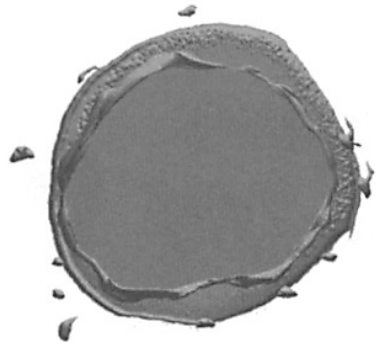
Das Volk können Sie genauso vernachlässigen wie Ihre Bilanz, denn Geld haben Sie mehr als genug.

Sie sehen zu Beginn der Mission Ihre Kathedrale, die Sie verteidigen müssen. Östlich der Kathedrale finden Sie eine große Festung vor.

Bilden Sie dort massig Einheiten aus. Schicken Sie Schwertkämpfer und Kavalleristen vor das Tor, welches sich auf der Anhöhe vor der Kathedrale befindet. Dorthin befehligen Sie auch Mörser, die Sie westlich vor einem Marktplatz finden. Jetzt schicken Sie Armbrust- und Bogenschützen in die Nähe der Mauer westlich der Kathedrale.

Nun müssen Sie nur noch abwarten, bis die Zeit abläuft.

NeoBandit777



Zahlen, Daten, Fakten

Wohnhäuser

Pionierhaus

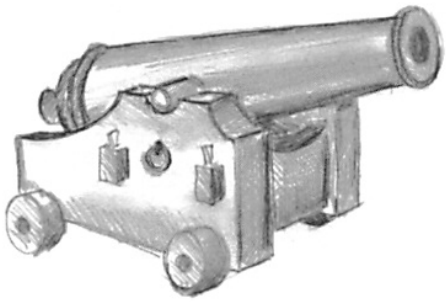
Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *3 t Holz*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: In einem Pionierhaus finden 8 Einwohner einen Schlafplatz. Sie benötigen außerdem Nahrung und Leder, um zufrieden zu sein. Salz kaufen sie ebenfalls.

Um zu Siedlern aufzusteigen wollen, Pioniere Stoffe, ein Wirtshaus mit Alkohol und eine Kapelle.



Siedlerhaus

Baukosten: *1 t Werkzeug, 4 t Holz*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: In das Siedlerhaus ziehen 15 Menschen ein und brauchen das bei den Pionieren genannte.

Für den Aufstieg zu Bürgern benötigen Sie Salz, Tabak oder Gewürze (kaufen jedoch beides, wenn Sie es ihnen zur Verfügung stellen). An öffentlichen Gebäuden sind Kirche und Schule notwendig.

Bürgerhaus

Baukosten: *3 t Werkzeug, 2 t Holz, 4 t Steine*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Hier passen 28 Bürger rein. Sie verbrauchen kein Leder mehr. Tabak oder Gewürze müssen um das Fehlende ergänzt werden. Um zu Kaufleuten aufzusteigen, wollen die Bürger zusätzlich Seide oder Lampenöl. Ein Badehaus sorgt für reinen Körper und die Hochschule für klaren Geist. Beides benötigen die Bürger, um Kaufleute zu werden.

NeoBandit777

Kaufleutehaus

Baukosten: *5 t Werkzeug, 5 t Holz, 4 t Steine*

Größe: *4 x 4*

Anmerkung: Ein Kaufleutehaus kann 42 Einwohner aufnehmen und die Versorgung muss um Seide oder Lampenöl ergänzt werden. Bei Erreichung von 1.900 Kaufleuten wird das Aristokratenhaus freigeschaltet.

Aristokratenwohnhaus

Verfügbar ab: *1900 Kaufleute*

Baukosten: *12 t Werkzeug, 10 t Holz, 20 t Ziegel, 5 t Marmor*

Größe: *4 x 4*

Anmerkung: Die Aristokraten benötigen Nahrung, Kleidung, Schmuck, Wein, Badehaus, Theater, Kirche, Parkanlagen. Es dürfen natürlich ein Markthaupthaus und die Verkaufstände nicht fehlen.

Öffentliche Gebäude

Kontor

Verfügbar ab: *sofort*

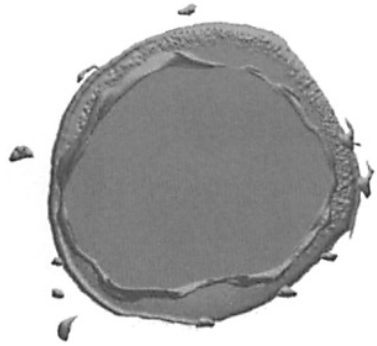
Baukosten: *350 Taler, 5 t Werkzeug, 12 t Holz*

Betriebskosten: *15 Taler*

Größe: *4 x 4*

Anmerkung: Rückwärts gelesen heißt das Gebäude Rotnok. Es ist jedoch egal, wie es genannt wird, es erfüllt dieselbe Funktion wie in Anno 1602: Das Kontor ist das Startgebäude auf jeder Insel und dient als Lager und zur Warenabholung. Das Gebäude entwickelt sich mit dem Aufstieg der Einwohner selbst.

NeoBandit777



Markthaupthaus (Ausbaustufe Pioniere)

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *250 Taler, 3 t Werkzeug, 7 t Holz*

Betriebskosten: *10 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Im Markthaupthaus werden all Ihre Güter gelagert. Hier holen sich auch Ihre Arbeiter Baumaterial, falls sie welches benötigen. Zum Beispiel holt sich der Schmied hier Holz.

Markthaupthaus (Ausbaustufe Siedler)

Verfügbar ab: *Siedlern*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 12 t Holz*

Betriebskosten: *10 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Vorhandene Markthauptthäuser werden automatisch ausgebaut. Sie sind nicht nur hübscher als die vorhergehenden, sie können auch mehr Waren speichern.

Markthaupthaus (Ausbaustufe Bürger)

Verfügbar ab: *Bürgern*

Baukosten: *800 Taler, 10 t Werkzeug, 8 t Holz, 12 t Ziegel*

Betriebskosten: *10 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Dieses Markthaupthaus ist quasi Ihr finales. Haben Sie Kaufleute, wird es sich nicht mehr weiterentwickeln.

Wirtshaus

Verfügbar ab: *80 Pioniere*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 9 t Holz*

Betriebskosten: *20 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: »Grad aus dem Wirtshaus nun komm ich heraus: Straße, wie wunderlich siehst du mir aus?« Das müssen sich wohl viele Bewohner fragen, bei dem Alkoholkonsum ... Ihnen kann es aber nur Recht sein, diese Sucht bringt Geld in die Staatskasse.

NeoBandit777

Großes Wirtshaus

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

Baukosten: *900 Taler, 8 t Werkzeug, 10 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *50 Taler*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Die Vermutung liegt nahe, dass ein großes Wirtshaus mehr Kunden gleichzeitig bedienen kann.

Kapelle

Verfügbar ab: *125 Pioniere*

Baukosten: *700 Taler, 6 t Werkzeug, 10 t Holz*

Betriebskosten: *15 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Die Kapelle muss sich im Einzugsbereich aller Häuser befinden und ermöglicht die sichere Fahrt in den Anno-Himmel.

Kirche

Verfügbar ab: *240 Siedler*

Baukosten: *1600 Taler, 9 t Werkzeug, 15 t Holz, 20 t Ziegel*

Betriebskosten: *50 Taler*

Größe: *6 x 7*

ANMERKUNG: Die Ansprüche der Bürger sind höher als die der Siedler. Zur Befriedigung reicht die Kapelle nicht mehr aus und sie wird durch eine Kirche ersetzt.

Schule

Verfügbar ab: *50 Siedler*

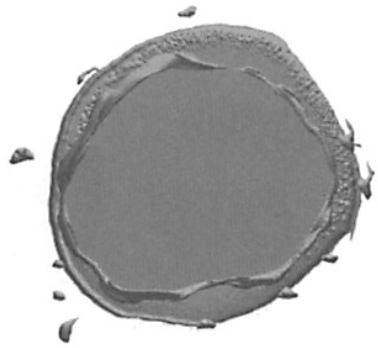
Baukosten: *400 Taler, 5 t Werkzeug, 8 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *10 Taler*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: »Der Wissensstand Eurer Siedlung ist erbärmlich! Baut eine Schule!« Damit Sie sich für Ihre ungebildeten Einwohner nicht schämen müssen, errichten Sie doch eine Schule. Das gespeicherte Wissen verwenden Sie zur Erforschung neuer Gebäude, Schiffe und Kriegsmaschinerie.

NeoBandit777



Universität

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *2500 Taler, 25 t Werkzeug, 30 t Holz, 32 t Ziegel*

Betriebskosten: *150 Taler*

Größe: 8 x 8

ANMERKUNG: Die Universität speichert mehr Wissen und ermöglicht die Erforschung der wissensintensiveren Punkte.

Bibliothek

Verfügbar ab: *Forschung – 2.000 Taler, 60 Wissen*

Baukosten: *2000 Taler, 20 t Werkzeug, 12 t Holz, 24 t Ziegel, 12 t Marmor*

Betriebskosten: *100 Taler*

Größe:5 x 6

ANMERKUNG: Ob Philosophie oder lustige Piratenliturgie, die Bibliothek hat für jeden etwas. Außerdem können Sie in der Schule mehr Wissen speichern.

Feuerwehr

Verfügbar ab: *Forschung – 50 Taler, 5 Wissen*

Baukosten: *200 Taler, 4 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *15 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: »Anno 1503 hat man in Bayern am Himmel einen feurigen Drachen gesehen, welcher gekrönt gewesen und das Feuer hefftig zum Hals herausgeworfen.« (Franciscus Erasmus) Also bauen Sie eine Feuerwehr!

Medikus

Verfügbar ab: *Forschung – 200 Taler, 50 Wissen*

Baukosten: *500 Taler, 4 t Werkzeug, 8 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 Taler*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Ab der Stufe Bürger benötigen Sie den Medikus, um die aufkommenden Pestepidemien auszurotten. Dieser benötigt die Erzeugnisse der Heilkräuterplantage. Legen Sie einen guten Vorrat an, unter Umständen werden für eine Pest bis zu 50 t Heilkräuter verbraucht.

NeoBandit777

Galgen

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 9 t Holz*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Diese öffentliche Einrichtung hat derzeit keine Funktion, das könnte sich mit einem Patch ändern.

Badehaus

Verfügbar ab: *600 Bürger*

Baukosten: *1600 Taler, 20 t Werkzeug, 15 t Holz, 25 t Ziegel, 10 t Marmor*

Betriebskosten: *90 Taler*

Größe: *5 x 6*

ANMERKUNG: Das Gebäude brauchen Sie, damit die Bürger zu Kaufleuten aufsteigen. Es muss im Einzugsgebiet der Häuser errichtet werden.

Theater

Verfügbar ab: *1500 Kaufleute*

Baukosten: *2500 Taler, 35 t Werkzeug, 15 t Holz, 30 t Ziegel, 20 t Marmor*

Betriebskosten: *200 Taler*

Größe: *6 x 7*

ANMERKUNG: Das Theater wird nur von Aristokraten besucht. Alle andere Einwohner haben wohl Besseres zu tun, als sich die Schauspielerei anzusehen.

Amtsgericht

Verfügbar ab: *Forschung – 200 Taler, 30 Wissen*

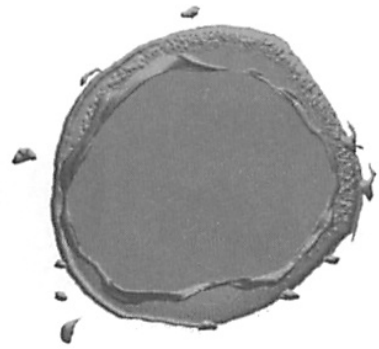
Baukosten: *400 Taler, 4 t Werkzeug, 3 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Das Gebäude hat wie der Galgen keine Funktion.

NeoBandit777



Pavillon

Verfügbar ab: *1500 Kaufleute*

Baukosten: *600 Taler, 10 t Werkzeug, 5 t Holz, 6 t Ziegel, 3 t Marmor*

Betriebskosten: *40 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Einrichtung stillt das Bedürfnis der Aristokraten nach Parkanlagen und sieht einfach hübsch aus.

Brunnen

Verfügbar ab: *Forschung – 50 Taler, 5 Wissen*

Baukosten: *150 Taler, 5 t Werkzeug, 2 t Holz, 3 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Die Plantagenpflanzen gedeihen im Einzugsbereich des Brunnens viel besser und steigern damit die Produktivität des Betriebs.

Verkaufsstände

Nahrungs-/Salzstand

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *50 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Dieser Verkaufsstand muss sich im Einzugsbereich eines jeden Hauses befinden und bietet Nahrung und Salz zum Verkauf an. Lassen Sie Ihre Einwohner nicht zu weit mit den schweren Einkaufskörben laufen und bauen Sie lieber einen Stand zu viel als zu wenig. Die Verkaufstände müssen sich nicht in der Nähe eines Markthaupthauses befinden, da sie ihre Waren »online« bekommen, d.h. den gleichen Bestand an Waren wie ein Markthaupthaus aufweisen und diese nicht erst abholen müssen.

NeoBandit777

Stoff-/Lederstand

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *50 Taler, 1 t Werkzeug, 1t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Für diesen Stand gilt das Gleiche wie für den Nahrungs-/Salzstand, außer dass hier Stoff und Leder verkauft werden.

Tabak-/Gewürzstand

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *50 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Tabak und Gewürze bringen Ihre Bilanz auf Vordermann. Achten Sie darauf, dass die Einwohner diesen Stand schnell erreichen können.

Lampenölstand

Verfügbar ab: *600 Bürger*

Baukosten: *50 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Funktioniert wie die übrigen Verkaufsstände und verkauft Lampenöl.

Kleidungsstand

Verfügbar ab: *400 Bürger*

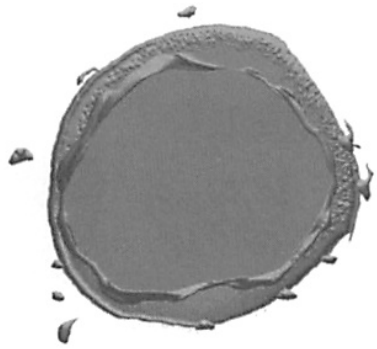
Baukosten: *50 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Kleidung benötigen nur Ihre Aristokraten. Vorher wird sie weder gebraucht noch gekauft. Seide, die ebenfalls hier verkauft wird, benötigen jedoch die Bürger, die auch einen guten Preis dafür zahlen.

NeoBandit777



Schmuckstand

Verfügbar ab: *1900 Kaufleute*

Baukosten: *80 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Ziegel*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Aus Gold und Edelsteinen hergestellt, wird hier Schmuck für hübsche Summen verkauft. Dieses Luxusgut wird nur von den Aristokraten verbraucht.

Weinstand

Verfügbar ab: *1900 Kaufleute*

Baukosten: *80 Taler, 1 t Werkzeug, 1 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Rum ist den Aristokraten zu stark, Bier ist zu einfach ... Sie fordern den edlen Tropfen Wein!

Nahrung und Salz

Fischerhütte

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *180 Taler, 2 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *20 / 12 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Mit ihren Betriebskosten ist die Fischerhütte nicht besonders günstig, sie liefert jedoch am Anfang einer Mission genug Nahrung für Ihre Einwohner. Später sollte man auf Rinderfarmen und Getreide umsteigen.

Rinderfarm

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 8 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *15 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Rinderfarmen in Verbindung mit einem Fleischer sind effektivere Nahrungslieferanten als die kleine Farm oder die Fischerhütte.

NeoBandit777

Fleischerei

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *350 Taler, 4 t Werkzeug, 5 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *22 / 12 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: In Verbindung mit zwei Rinderfarmen ergibt die Fleischerei einen guten Nahrungslieferanten.

Getreidefarm

Verfügbar ab: *200 Bürger*

Baukosten: *200 Taler, 2 t Werkzeug, 3 t Holz, 3 t Ziegel*

Betriebskosten: *10 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei von diesen Farmen lassen einer Mühle genug Getreide zukommen. Das Mehl wird an die Bäckerei weitergereicht, wo daraus Brot entsteht. Die Getreideproduktion ist effektiver als die Rinderfarm-Fleischer-Kombination, unterliegt jedoch den Launen der Natur und kann verdorren.

Mühle

Verfügbar ab: *200 Bürger*

Baukosten: *300 Taler, 4 t Werkzeug, 3 t Holz, 3 t Ziegel*

Betriebskosten: *16 / 9 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Mühlenarbeiter holen sich Getreide von zwei Getreidefarmen und produzieren genug Mehl für eine Bäckerei.

Bäckerei

Verfügbar ab: *200 Bürger*

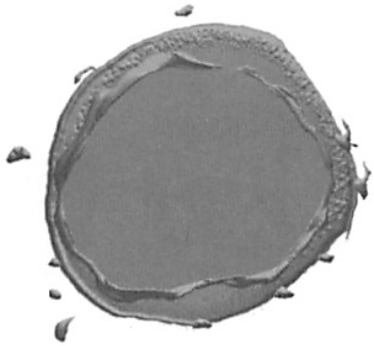
Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 3 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *15 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Eine Mühle reicht aus, um die Bäckerei zu beschäftigen.

NeoBandit777



Salzmine

Verfügbar ab: *125 Pioniere*

Baukosten: *700 Taler, 5 t Werkzeug, 15 t Holz*

Betriebskosten: *25 / 10 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Die Salzmine liefert Ihnen eine Menge Salzstein.

Saline

Verfügbar ab: *125 Pioniere*

Baukosten: *400 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *30 / 12 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Die Saline verarbeitet den Salzstein zu Salz. Eine Salzmine und eine Saline sind ein perfektes Duett.

Stoff, Leder, Seide und Kleidung

Schaffarm

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *220 Taler, 2 t Werkzeug, 4 t Holz*

Betriebskosten: *10 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Farmen produzieren genug Wolle für eine Webstube. Drei Farmen lasten eine Weberei aus.

Webstube

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *300 Taler, 3 t Werkzeug, 4 t Holz*

Betriebskosten: *15 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Im Einzugsbereich der Webstube haben zwei Schaffarmen den Schafen das Fell über die Ohren zu ziehen, um eine Stoffproduktion zu gewährleisten.

NeoBandit777

Baumwollplantage

Verfügbar ab: *120 Bürger*

Baukosten: *380 Taler, 5 t Werkzeug, 2 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Baumwollplantagen produzieren ausreichend Wolle für eine Weberei.

Weberei

Verfügbar ab: *Forschung – 300 Taler, 20 Wissen*

Baukosten: *500 Taler, 4 t Werkzeug, 2 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Weberei ist eigentlich für zwei Baumwollplantagen gedacht, kann sich aber auch bei drei Schaffarmen bedienen und liefert Stoff.

Jagdhütte

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *140 Taler, 1 t Werkzeug, 3 t Holz*

Betriebskosten: *20 / 8 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Im Wald platziert ist diese effektiv genug, um eine Gerberei mit Tierhäuten zu beliefern, aus welchen Leder hergestellt wird. Bei Bedarf kann die Jagdhütte auch Nahrung liefern, sie ist jedoch nicht so produktiv wie eine Fischerhütte.

Gerberei

Verfügbar ab: *sofort*

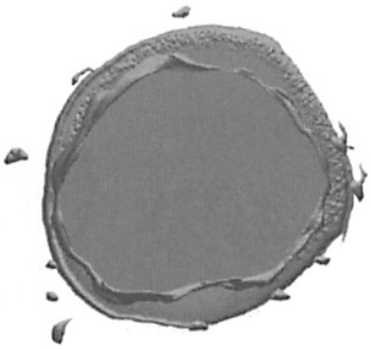
Baukosten: *300 Taler, 2 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *9 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die vom Jäger gelieferten Tierhäute werden hier zu Leder verarbeitet und am Verkaufsstand an den Mann gebracht.

NeoBandit777



Seidenplantage

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *35 / 17 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zum Glück sieht man die ganzen ekligen Raupen auf den Plantagen nicht! Zwei der Plantagen in Verbindung mit einer Indigoplantage und einer Färberei sind der Anfang der Seidenstraße.

Indigoplantage

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 2 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Der Pflanze wird die Farbe entzogen, diese wandert in die Färberei, um dort der Seide einen letzten Dienst zu erweisen.

Färberei

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *500 Taler, 7 t Werkzeug, 2 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 25 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Ob die Hände der Arbeiter schön bunt sind? Das werden sie wohl sein, wenn sie den ganzen Tag lang Seide färben müssen.

Pelztierjäger

Verfügbar ab: *1100 Bürger*

Baukosten: *100 Taler, 5 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *20 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Nicht alles, was vier Beine hat, kommt für den Pelztierjäger als Jagdobjekt in Frage. Auf die Hasen, Füchse, Eisbären und Ähnliches hat er es abgesehen. Mit den vom Jäger gelieferten Pelzen wird die Kleidung geschmückt.

NeoBandit777

Schneiderei

Verfügbar ab: *1100 Bürger*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 15 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Aus Stoffen und Pelzen werden in der Schneiderei edle Gewänder hergestellt.

Tabak, Gewürze und Heilkräuter

Tabakplantage

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *350 Taler, 4 t Werkzeug, 5 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 15 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Tabakplantagen erzeugen genügend Rohstoffe für die Tabakverarbeitung.

Tabakverarbeitung

Verfügbar ab: *80 Siedler*

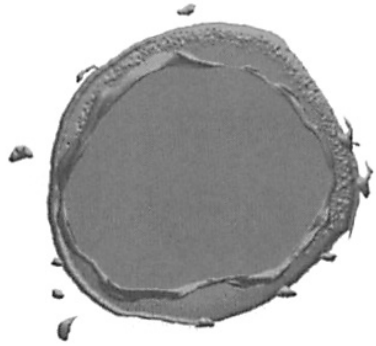
Baukosten: *300 Taler, 4 t Werkzeug, 2 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *16 / 8 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Von zwei Tabakplantagen bezieht die Tabakverarbeitung Rohstoffe und stellt duftende Zigarren her.

NeoBandit777



Gewürzplantage

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *390 Taler, 4 t Werkzeug, 5 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Im Jahre 1503 gab es noch keine Maggie-Kräutergärten aus der Dose, bauen Sie Gewürzplantagen!

Heilkräuterplantage

Verfügbar ab: *dem ersten Bürger*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 5 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *15 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Vergessen Sie nicht, den Medikus mit Heilkräutern zu beliefern, sonst ist er im Falle einer Pest machtlos und Sie verlieren unnötigerweise einige Ihrer Bewohner.

Alkohol

Kleine Farm

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *250 Taler, 2 t Werkzeug, 4 t Holz*

Betriebskosten: *20 / 8 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Wird das Feld der kleinen Farm mit Kartoffeln bestückt, liefert die Farm Alkohol. Beim frei gelassenen Feld werden kleine süße Ferkel zu Fleisch verarbeitet.

Hopfenfarm

Verfügbar ab: *360 Siedler*

Baukosten: *250 Taler, 5 t Werkzeug, 3 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *18 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Hopfenfarmen beschäftigen eine Brauerei.

NeoBandit777

Brauerei

Verfügbar ab: *360 Siedler*

Baukosten: *300 Taler, 3 t Werkzeug, 4 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 /10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Für eine lückenlose Bierproduktion sorgen zwei Hopfenplantagen.

Zuckerrohrplantage:

Verfügbar ab: *200 Bürger*

Baukosten: *310 Taler, 4 t Werkzeug, 4 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *18 / 12 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Zwei Zuckerrohrplantagen versorgen eine Rumbrennerei.

Rumbrennerei

Verfügbar ab: *200 Bürger*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 6 t Holz, 1 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Von zwei Zuckerrohrplantagen mit Rohstoffen versorgt, liefert die Brennerei Rum für Ihre Einwohner. Rum wird wie auch Bier im Wirtshaus verkauft.

Weingut

Verfügbar ab: *750 Kaufleute*

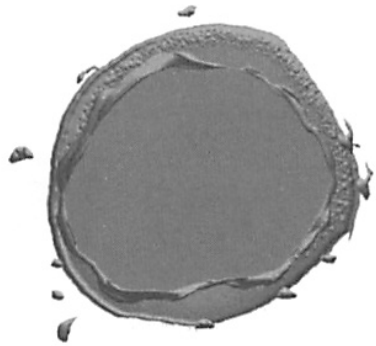
Baukosten: *400 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *45 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Aristokraten benötigen dieses Gut, welches gleich in der Plantage zu Wein verarbeitet wird.

NeoBandit777



Lampenölproduktion

Walfänger

Verfügbar ab: *600 Bürger*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 / 10 Taler*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Der Walfänger jagt für Sie in eiskalten Gewässern die seit »Free Willy« sehr beliebten Meeressäuger.

Transiederei

Verfügbar ab: *600 Bürger*

Baukosten: *500 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *20 / 10 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Aus Walspeck wird in der Transiederei das Lampenöl erzeugt und am Verkaufsstand verkauft.

Schmuck

Goldmine

Verfügbar ab: *750 Kaufleute*

Baukosten: *1.500 Taler, 15 t Werkzeug, 12 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *50 / 20 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Hier wird glänzendes Gold gewonnen.

Edelsteinmine

Verfügbar ab: *750 Kaufleute*

Baukosten: *1.500 Taler, 8 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *80 / 30 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Hier werden kostbare Edelsteine geschürft.

NeoBandit777

Goldschmied

Verfügbar ab: *750 Kaufleute*

Baukosten: *300 Taler, 6 t Werkzeug, 7 t Holz, 11 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Aus Gold und Edelsteinen entstehen Schmuckstücke, die am Verkaufsstand für einen guten Preis über die Theke gehen.

Baumaterial

Forsthaus

Verfügbar ab: *sofort*

Baukosten: *150 Taler, 2 t Werkzeug*

Betriebskosten: *12 / 4 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Holzfäller sorgen hier für eines der wichtigsten Baumaterialien im Spiel.

Steinbruch

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *300 Taler, 3 t Werkzeug, 3 t Holz*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Hier holt sich der Steinmetz Gestein, um daraus Ziegel herzustellen.

Steinmetz

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *250 Taler, 3 t Werkzeug, 3 t Holz*

Betriebskosten: *18 / 7 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Je näher er sein Haus beim Steinbruch hat, desto weniger Weg muss er zu seinem Arbeitsort zurücklegen.

NeoBandit777

Hanfplantage

Verfügbar ab: *25 Siedler*

Baukosten: *200 Taler, 2 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *18 / 8 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Arbeiter dieser Plantage liefern Rohstoffe für Seile, die für den Bau von Schiffen und Katapulten benötigt werden. Eine Plantage sorgt für eine ausreichende Belieferung einer Seilerei. Die Hanfplantage kann auf jeder Insel, in jeder Klimazone gebaut werden.

Seilerei

Verfügbar ab: *25 Siedler*

Baukosten: *400 Taler, 3 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *16 / 6 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Aus Rohstoffen einer Hanfplantage werden hier Seile für Schiffe (auch für die Walfänger) und Katapulte hergestellt.

Erzmine

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *1.200 Taler, 5 t Werkzeug, 15 t Holz*

Betriebskosten: *40 / 15 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Hier wird Erz abgebaut, welches in der kleinen Erzschmelze zu Eisen verarbeitet wird.

Kleine Erzschmelze

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *800 Taler, 10 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Eine Erzmine lastet eine kleine Erzschmelze gut aus. Die Weiterverarbeitung zu Werkzeug übernehmen dann zwei Schmiede.

NeoBandit777

Schmied

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *500 Taler, 3 t Werkzeug, 4 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *25 / 15 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Für die Produktion von Werkzeug braucht der Schmied Eisen und Holz.

Große Erzmine

Verfügbar ab: *Forschung – 500 Taler, 40 Wissen*

Baukosten: *1.700 Taler, 8 t Werkzeug, 20 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *65 / 30 Taler*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Diese Mine fördert sehr flott Erz.

Erzschmelze

Verfügbar ab: *1100 Bürger*

Baukosten: *800 Taler, 10 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Wenn Sie schnell viel Eisen benötigen, sind Sie hier an der richtigen Adresse. Zumindest solange Sie genug Erz und Holzkohle haben.

Köhlerei

Verfügbar ab: *600 Bürger*

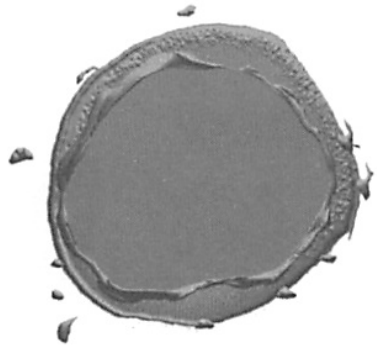
Baukosten: *100 Taler, 2 t Werkzeug, 2 t Holz*

Betriebskosten: *12 / 5 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Die Köhlerei benötigt natürlich Holz, um Kohle herzustellen. Diese wird wiederum in der Kanonengießerei und in der großen Schmiede gebraucht.

NeoBandit777



Marmorsteinbruch

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *400 Taler, 4 t Werkzeug, 3 t Holz*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *3 x 4*

ANMERKUNG: Hier holt sich der Marmorsteinmetz Marmor, um ihn für den weiteren Gebrauch zu verarbeiten.

Marmorsteinmetz

Verfügbar ab: *400 Bürger*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *18 / 7 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Ähnlich wie der Steinmetz läuft auch der Marmorsteinmetz nur ungern weitere Strecken bis zu seinem Arbeitsort.

Schiffe

Kleine Werft

Verfügbar ab: *25 Siedler*

Baukosten: *1.200 Taler, 15 t Werkzeug, 18 t Holz, 12 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *5 x 5*

ANMERKUNG: In der kleinen Werft produzieren Sie Schiffe. Im Gegensatz zum Vorgänger brauchen Sie neben Holz und Stoffen noch Seile.

Große Werft

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

Baukosten: *2.000 Taler, 20 t Werkzeug, 20 t Holz, 18 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *8 x 8*

ANMERKUNG: In dieser Werft bauen Sie Schiffe der Superlative.

NeoBandit777

Kriegsmaschinerie

Kleine Festung

Verfügbar ab: *30 Pioniere*

Baukosten: *600 Taler, 10 t Werkzeug, 20 t Holz*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Hier bilden Sie militärische Einheiten aus.

Mittlere Festung

Verfügbar ab: *120 Bürger*

Baukosten: *1.000 Taler, 10 t Werkzeug, 15 t Holz, 20 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *6 x 6*

ANMERKUNG: Auch hier wird das Militär vervielfacht.

Große Festung

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

Baukosten: *2.500 Taler, 20 t Werkzeug, 15 t Holz, 30 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *8 x 8*

ANMERKUNG: Hier können Sie am zahlreichsten Einheiten ausbilden.

Mauer

Verfügbar ab: *50 Siedler*

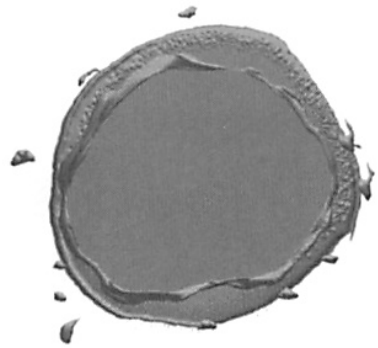
Baukosten: *50 Taler, 1 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Zwei Skelette sitzen auf einer Mauer. Eins fällt runter und stirbt.

NeoBandit777



Maueraufgang

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *70 Taler, 1 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Hier gehen Ihre Untertanen auf und ab.

Stadttor

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *150 Taler, 1 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Hier gehen Ihre Einwohner aus und ein.

Großes Stadttor

Verfügbar ab: *200 Bürger*

Baukosten: *200 Taler, 2 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Auch hier gehen Ihre Einwohner aus und ein. Sie können Ihren Einheiten das übrigens auch verbieten, indem Sie per Mausklick das Gitter im Tor runterrasseln lassen.

Wachturm

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Baukosten: *100 Taler, 2 t Werkzeug, 8 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

ANMERKUNG: Hier können Sie Kanonen, Bogenschützen oder Armbrustschützen positionieren.

NeoBandit777

Kanonenturm

Verfügbar ab: *120 Siedler*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 8 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *1 x 1*

Anmerkung: Für den Kanonenturm gilt dasselbe wie für den Wachturm.

Rüstungsbauer

Verfügbar ab: *80 Siedler*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 8 t Holz, 2 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 15 Taler*

Größe: *3 x 3*

Anmerkung: Aus Leder und Eisen entstehen hier Rüstungen.

Bogenmacher

Verfügbar ab: *Forschung – 120 Taler, 8 Wissen*

Baukosten: *500 Taler, 6 t Werkzeug, 4 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

Anmerkung: Hier werden mit Holz und Seilen qualitativ hochwertige Bögen und Armbrüste produziert.

Büchsenmacher

Verfügbar ab: *Forschung – 300 Taler, 18 Wissen*

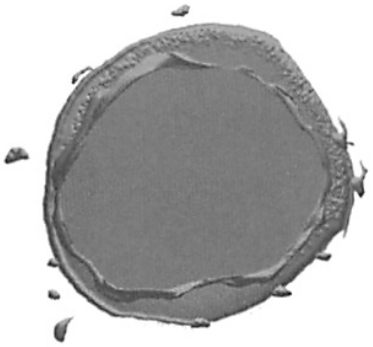
Baukosten: *500 Taler, 6 t Werkzeug, 3 t Holz, 8 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 / 15 Taler*

Größe: *3 x 4*

Anmerkung: Musketen für den Mann von Welt sowie Schiffskanonen werden hier aus Eisen und Holz hergestellt.

NeoBandit777



Kanonengießerei

Verfügbar ab: *Forschung – 1.000 Taler, 60 Wissen*

Baukosten: *800 Taler, 10 t Werkzeug, 10 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Aus Eisen, welches zuvor mit Holzkohle erhitzt wurde, werden hier Kanonen und Mörser gegossen.

Kleine Waffenschmiede

Verfügbar ab: *Forschung – 100 Taler, 7 Wissen*

Baukosten: *200 Taler, 4 t Werkzeug, 4 t Holz, 2 t Ziegel*

Betriebskosten: *40 / 15 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Hier produzieren Sie eiserne Schwerter.

Große Waffenschmiede

Verfügbar ab: *Forschung – 200 Taler, 10 Wissen*

Baukosten: *300 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *50 / 20 Taler*

Größe: *3 x 3*

ANMERKUNG: Mit Holz und Eisen arbeitet man hier und erzeugt hübsche Lanzen und Äxte.

Kriegsmaschinenbauer

Verfügbar ab: *Forschung – 200 Taler, 15 Wissen*

Baukosten: *500 Taler, 8 t Werkzeug, 6 t Holz, 2 t Ziegel*

Betriebskosten: *keine*

Größe: *4 x 4*

ANMERKUNG: Katapulte und Belagerungstürme werden hier gebaut. Für diese braucht man Holz und Seile.

NeoBandit777

Krieger

Pikenier

Benötigt: *90 Taler, 1 t Holz*

Militärkosten: *2 Taler*

Schwertkämpfer

Benötigt: *150 Taler, 1 t Schwerter, 1 t Rüstungen*

Militärkosten: *2 Taler*

Bogenschütze

Benötigt: *150 Taler, 1 t Bögen*

Militärkosten: *2 Taler*

Bedienmannschaft

Benötigt: *100 Taler*

Militärkosten: *1 Taler*

Lanzenknecht

Benötigt: *150 Taler, 1 t Lanzen, 1 t Rüstungen*

Militärkosten: *2 Taler*

Kavallerie

Benötigt: *100 Taler, 1 t Äxte, 1 t Rüstungen*

Militärkosten: *3 Taler*

Armbrustschütze

Benötigt: *200 Taler, 1 t Armbrüste*

Militärkosten: *2 Taler*

Musketier

Benötigt: *190 Taler, 1 t Musketen, 1 t Schwerter*

Militärkosten: *4 Taler*

Musketenschütze

Benötigt: *220 Taler, 1 t Musketen*

Militärkosten: *2 Taler*

Sanitäter

Benötigt: *350 Taler*

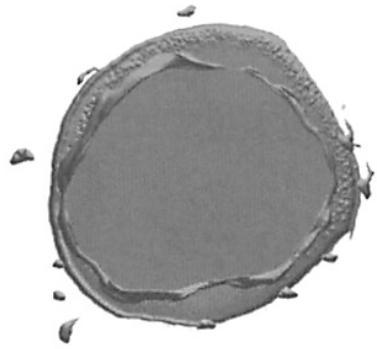
Militärkosten: *5 Taler*

Scout

Benötigt: *50 Goldstücke, 1 t Werkzeug*

Militärkosten: *1 Taler*

NeoBandit777



Verkaufserlöse

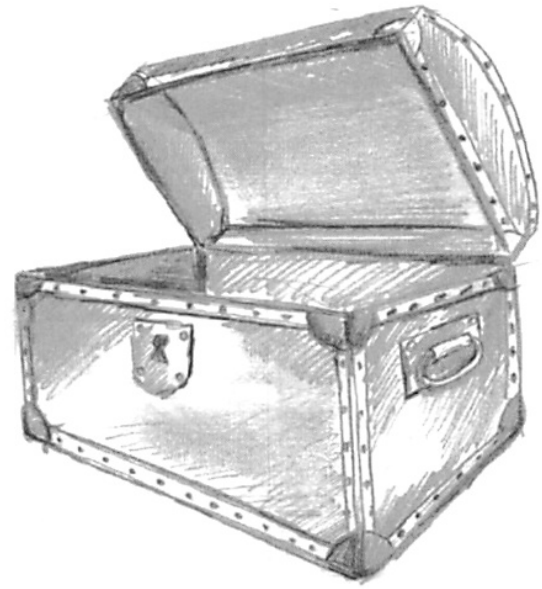
Nahrung:	45 Taler
Salz:	35 Taler
Stoff:	80 Taler
Leder:	80 Taler
Tabak:	88 Taler
Gewürze:	78 Taler
Seide:	95 Taler
Kleidung:	145 Taler
Schmuck:	210 Taler
Wein:	75 Taler

Cheats

Da Sie zum Freischalten der Cheats ein kleines Programm benötigen, werde ich die Cheats hier nicht auflisten, sondern Sie auf `www.mogelpower.de` verweisen. Hier finden Sie das nötige Programm, alle bekannten Cheats und den Support im Forum.

Patch

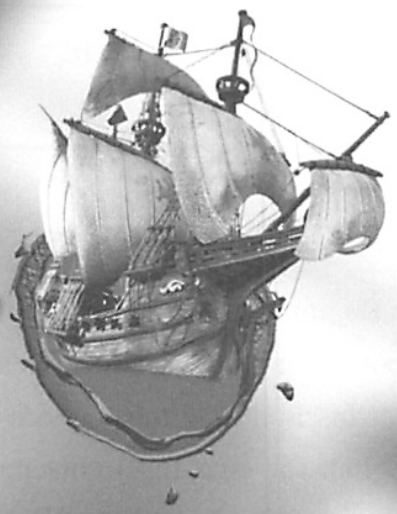
Zum Zeitpunkt der Fertigstellung des Buches lag den Autoren kein offizieller Patch vor. Das Lösungsbuch kann zu jeder Version des Spiels verwendet werden, da der Patch technische Verbesserungen beinhaltet und den Schwierigkeitsgrad mancher Missionen mindert.



NeoBandit777

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1602



Anno 1602 – Königs-Edition

NeoBandit777

Einführung in die Anno-Kunst

Stadtaufbau

Zu Beginn einer jeden Mission ist Eile geboten. Sie starten mit Ihren Mitstreitern in einer Inselwelt und müssen sich schnellstmöglich für eine Insel entscheiden. Sie sollten bei der Auswahl auf Berge achten, denn hier gibt es notweniges Gestein, oft sogar Eisen und/oder Gold. Genauso entscheidend bei der Auswahl ist die Größe der Insel. Kommen Sie nicht in Versuchung, erst alles zu erkunden und sich anschließend auf der besten Insel niederzulassen. Ihr Gegner tut dies nicht und wird bereits mit dem Aufbau seiner Siedlung beschäftigt sein, während Sie noch suchen. Außerdem brauchen Sie für ein erfolgreiches Besiedeln sowieso mehrere Inseln.

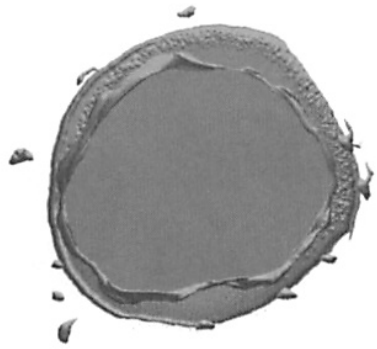
Gleich zu Anfang sollten Sie auch die Handels- und Friedensverträge über den Diplomatie-Button im Hauptmenü abschließen.

Haben Sie auf Ihrer Trauminsel ein Kontor gebaut und die Waren vom Schiff abgeladen, müssen Sie für Baustoffe sorgen. Bestellen Sie als Erstes Werkzeuge bei dem Fliegenden Händler. Beachten Sie dabei jedoch, dass der Preis im gelben Bereich liegt, damit Ihnen nicht zu schnell das Geld ausgeht.

Gleich danach ist es an der Zeit, für Holz zu sorgen. Die Anzahl der nötigen Förster ergibt sich aus der Größe der zur Verfügung stehenden Inseln. Bauen Sie lieber eine Försterhütte zu viel als zu wenig – der Gegner wird Ihnen das Holz am Anfang mit Vergnügen abkaufen. Auch im Laufe des Aufbauens Ihrer Siedlung benötigen Sie und Ihr Volk Unmengen von diesem Rohstoff. (Als reine Richtzahl können drei bis fünf Hütten gelten, die Entscheidung kann ich Ihnen jedoch nicht abnehmen.)

Ein Blick auf Ihre Geldressourcen wird Ihnen klarmachen, dass diese unaufhörlich sinken. Dem lässt sich mit folgender Methode Abhilfe schaffen: Wir brauchen viele Steuerzahler in Gestalt der ewig zufriedenen Pioniere! Den Steuerprozentsatz können Sie unbesorgt auf die höchste Stufe setzen, die Pioniere beschweren sich niemals. Es hat sich bewährt, eine »Pionier-Insel« anzulegen. Auf dieser werden sehr viele Häuser gebaut und nur mit dem Nötigsten versorgt. Dazu gehö-

NeoBandit777



ren Lebensmittel, Marktplatz und später die Feuerwehr. Die besten Lebensmittellieferanten für die Steuer-Insel sind die Fischerhütten. Die Fischerhütten müssen einen guten Zugang zu Fischgründen haben, welche Sie am dunklen Blau des Meeres erkennen. (Wenn Sie mit dem Mauscursor über das Wasser gehen, wird angezeigt, ob es fischertauglich ist.) Mit dieser Insel können Sie Ihre Bilanz nun in die grüne Zone bringen und anschließend den Aufbau fortsetzen.

Jetzt ist es an der Zeit, eine Siedlung zu bauen, die Sie mit allen Mitteln verwöhnen. Erfüllen Sie stets alle Wünsche Ihrer Bürger in dieser Stadt, denn erst zufriedene Einwohner ermöglichen die Weiterentwicklung der Baumöglichkeiten. Diese Nobelsiedlung sollte nicht allzu viele Häuser umfassen. Demnach sind die Mengen an Versorgungsmitteln relativ niedrig. (Sie werden sich noch wundern, wie viel die Aristokraten rauchen und trinken können!)

Wenn Sie auf dieser Insel noch genügend Platz für Rinderfarmen und Fleischer haben, bauen Sie diese. Auf diese Weise sparen Sie sich eine Handelsroute mit einem der teuren Schiffe.

Das weitere Vorgehen muss ich Ihnen nicht beschreiben, denn Ihre Bürger verstehen es nur zu gut, Sie auf ihre Bedürfnisse hinzuweisen. Achten Sie auf die Auslastung der Gewerbebauten. Eine gute Hilfe leistet Ihnen dabei die Übersicht der Häuser und Bauten am Ende des Buches.

Ein letzter Rat an dieser Stelle: Versuchen Sie jede Insel für sich auf wenige Rohstoffe zu spezialisieren. Damit erleichtern Sie sich den Transport mit den Schiffen von Insel zur Insel.

Handelsrouten: So ist es richtig, daher wichtig!

Sie haben nun einige Inseln bebaut und verfügen inzwischen über eine kleine Werft? Dann brauchen Sie jetzt kleine Handelsschiffe. Wenn Sie genügend Geld und Baumaterial haben, geben Sie so viele Schiffe in Auftrag, wie Sie Inseln Ihr Eigen nennen.

Richten Sie für jedes Schiff eine Handelsroute ein. Der Begriff »Handels-route« ist hierbei etwas irritierend, weil wir die Waren zwischen eigenen Inseln transportieren und nicht mit den Mitstreitern handeln wollen. Aber da es im Spiel so genannt wird, behalte ich die Bezeichnung der Einfachheit halber bei.

NeoBandit777

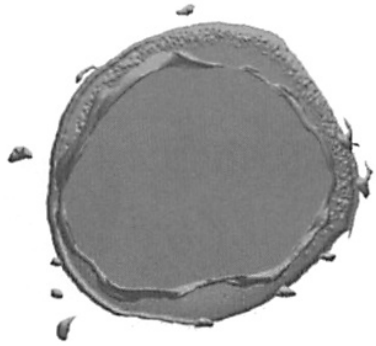
Nach dem Anklicken des Icons für die Handelsroute landen Sie in einem Menü, welches vier mögliche Anfahrtsziele umfasst. Legen Sie als Erstes die Start-Insel fest. Die Start-Insel ist die, die Waren produziert. Wählen Sie anschließend zwei der Waren aus und belassen Sie die abzuholende Menge ruhig auf 50 t. Das Schiff wird nicht warten, bis es genau 50 t hat, sondern fährt mit dem vorhandenen Bestand los. Auf diese Weise haben Sie eine lückenlose Versorgung. Für den Fall, dass Sie mehr als zwei Warenarten von einer Insel abholen lassen wollen, gehen Sie folgendermaßen vor: Geben Sie die Start-Insel an und wählen Sie die zwei ersten Produkte aus. Als Nächstes geben Sie wieder die Start-Insel an und selektieren die restlichen. Nun noch zweimal die Ziel-Insel angeben und den Pfeil auf »Waren in das Kontor laden« setzen. Auf diese Weise können Sie das Schiff optimal auslasten. Empfehlenswert ist es, Ihren Schiffen eindeutige Namen zu geben, z.B. »Gewürz/Stoff« – auf diese Weise wissen Sie gleich, womit das Schiff beschäftigt ist oder welches von den Piraten versenkt wurde und ersetzt werden muss. Auch die Städte und die Fahrenden Händler können umbenannt werden.

Kriegsführung leicht gemacht

Anno 1602 ist nicht darauf ausgelegt, Krieg zu führen, daher ist diese Option etwas gewöhnungsbedürftig und langwierig. Das Ziel eines Angriffs ist es, das feindliche Kontor und die Marktplätze zu zerstören. Hat man dies geschafft und der Gegner besitzt kein Geld mehr und ihm gehen die Baumaterialien aus, so können Sie seine Insel durch den Bau eines Kontors übernehmen. Unterlassen Sie den Bau, wird seine Stadt nach und nach zerfallen.

Für die Planung eines erfolgreichen Kriegszuges müssen Sie den Gegner beobachten und seine Verteidigung studieren. Stimmen Sie Ihren Angriff auf diese ab. Hat er z.B. viele Verteidigungstürme an den Außenmauern gebaut, haben Sie keine großen Chancen mit Ihren Kriegsschiffen. Spezialisieren Sie sich in so einem Fall auf Bodentruppen, um die Insel vom Landesinnern aus zu zerstören. Nehmen Sie dazu die langsamen Kanoniere, die hohen Schaden an Gebäuden anrichten. Ziehen Sie von einem Marktplatz zum anderen und vermeiden Sie die Nähe der Verteidigungstürme. Beachten Sie, dass die Kanoniere nur aus freier

NeoBandit777



Sicht heraus schießen können, d.h. erst das Feld räumen, dann den Wachturm angreifen. Ist Ihre Stadt gut entwickelt und Sie haben eine hohe positive Bilanz, können Sie auch mehrere Burgen/Festungen bauen, um die Soldatenausbildung zu beschleunigen.

Manchmal funktioniert auch die folgende Strategie: Kommen Sie mit einem Kriegschiff zum feindlichen Kontor. Auf dem Schiff sollten sich Kanoniere befinden. Lassen Sie einen Kanonier aussteigen und greifen Sie mit diesem eines der naheliegenden Gebäude an. Daraufhin zieht der Computergegner seine Einheiten von ihren Posten ab und bringt Sie zu Ihrem Schiff. Lassen Sie den Kanonier wieder in das Schiffsinnere flüchten und erledigen Sie die Angreifer mit Hilfe der Schiffskanonen. Nun haben Sie freie Fahrt für den letzten Schlag.

Piraten und Eingeborene

Piraten benehmen sich in dem Spiel so, wie man das von ihnen erwartet: Sie lauern Ihren Schiffen auf, greifen sie an und versenken sie. Wenn die Meldung eines Schiffsangriffs kommt, sollten Sie gleich Ihre Aufmerksamkeit der aktuellen Beschäftigung entziehen und sich um Ihr Schiff kümmern. Wählen Sie das angegriffene Schiff an, wechseln Sie in den Kampfmodus und hissen Sie die Weiße Flagge. Ihr Schiff ist nun in Sicherheit, wird jedoch von den Piraten geplündert. Wollen Sie die Waren lieber verlieren, als sie den Piraten zu überlassen, können Sie auch alles über Bord werfen.

Es gibt zum Glück aber auch eine andere Methode, sich vor Piraten zu schützen. Suchen Sie die Insel der Piraten auf und fahren Sie mit einem Schiff zu deren Kontor. In dem sich automatisch öffnenden Menü klicken Sie auf die Figur des Piraten und finden dort zwei Möglichkeiten:

NeoBandit777

- *Schutzgeld – wenn Sie dieses bezahlen, werden Sie für eine Weile in Ruhe gelassen. Es lohnt sich immer, Schutzgeld zu bezahlen, sofern es Ihre Ressourcen zulassen. Platzieren Sie dazu ein Schiff an das Piratenkontor und hissen Sie die Weiße Flagge – auf die Weise können Sie schnell reagieren und im Falle eines Angriffs Schutzgeld zahlen.*
- *Auftrag – hier können Sie für ein Entgelt einen Gegner von den Piraten in die Mangel nehmen lassen. Dies verschafft Ihnen wenigstens eine moralische Befriedigung.*

Eingeborene sind eigentlich friedlich. Sie nehmen nur kostbaren Platz weg. Befragen Sie Ihr Gewissen, ob Sie es verantworten können, eine fremde Kultur wegen ein Paar Säcken Wolle auszurotten. Wollen Sie über Leichen gehen, versuchen Sie als Erstes die Häuptlingshütte mit einem Schiff zu zerstören. Haben Sie das geschafft, zerfällt das Eingeborenendorf. Die umherlaufenden Krieger brauchen Sie nicht mehr zu beachten, halten Sie nur Ihre eigenen Mannen davon fern. Die Eingeborenen sind gute Kämpfer und können bei Bedarf blitzschnell Ihre besten Männer ins Jenseits befördern. Diese Eigenschaft könnten Sie aber auch zu Ihrem Vorteil ausnutzen. Bauen Sie Ihre Stadt um die Eingeborenen. Im Falle eines Angriffs kämpfen sie gegen Ihre Feinde, ohne einen Lohn dafür zu verlangen.

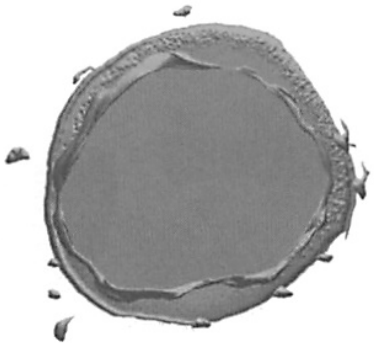
Einführungs- und Endlosspiel

Investieren Sie ruhig unter Verwendung meiner Tipps einige Zeit in das Spiel. Setzen Sie sich nach und nach immer höhere Ziele und erfüllen Sie diese nach Ihren Möglichkeiten. Im Endlosspiel lernen Sie, eine gute Stadt aufzubauen, das wird Ihnen bei der Lösung der Missionen sehr hilfreich sein.

Allgemeine Tipps und Tricks

- *Diesen Trick dürfen Sie nur nutzen, wenn Ihnen nichts anderes übrig bleibt, sonst quält Sie in der Nacht das schlechte Gewissen. Bauen Sie eine Schaffarm und warten Sie, bis mehrere Schafe draußen rumlaufen. Reißen Sie nun die Farm ab und bauen Sie eine Goldschmiede darauf. Sie werden feststellen, dass sich Gold in der Goldschmiede befindet und zu Schmuck verarbeitet wird. Die Goldmenge ist von den Schafen abhängig, die beim Bau noch vorhanden waren.*

NeoBandit777



- *Unter Umständen ist es möglich, Wald als eine natürliche Schutzbarriere zu nutzen. Wenn sich Feinde auf Ihrer Insel absetzen, bauen Sie schnell Wald um sie herum. Wenn Sie Glück haben, unternimmt der Computergegner nichts mehr und bleibt in der Gegend stehen. Wald kann aber auch durch Soldaten beseitigt werden: mit gedrückter* [Strg]*-Taste auf den Wald klicken, wenn die Einheiten angewählt sind.*

- *Wenn Sie mehrmals hintereinander auf das Erkundungssymbol, das Auge, klicken, wird eine Insel schneller erkundet.*

- *Sammeln Sie stets die nicht benötigten Schiffe an einer Stelle und hissen Sie die Weiße Flagge. So sind sie vor den Pirate n in Sicherheit, werden aber von Mitstreitern trotzdem angegriffen, wenn Sie Krieg führen.*

- *Nutzen Sie als Nahrungslieferanten am besten nur die Rinderfarmen mit dem Fleischer. Die Getreidefelder werden ab und an von Dürre heimgesucht und Sie haben mit einem Ernteausfall zu kämpfen. Dies kann bei Rinderfarmen nicht passieren.*

- *Bestücken Sie Ihre Handelsschiffe nicht mit Kanonen, denn sonst fliehen sie nicht vor Piraten und sonstigen Feinden. Unbewaffnet setzen sie ihren Weg weiter fort und können beim ersten Angriff einem Piratenschiff mühelos entkommen.*

- *Ist der Bau einer Mine nur nahe am Meer möglich, so dass Sie keine Straße hinbauen können, nutzen Sie die Anlegestelle, dann funktioniert diese wie eine Straße.*

- *Haben Sie mehrere Schiffe mit automatischen Handelsrouten belegt, werden Sie öfter mit dem Spruch »Überprüfen Sie Ihre Handelsrouten!« belästigt. Dies kann einen in den Wahnsinn treiben, daher sollte man es bei Bedarf loswerden. Suchen Sie im Anno-Ordner die Datei* ***610.wav*** *und löschen Sie diese!*

- *Zu beachten ist, dass ein Fliegender Händler nur dann auftaucht, wenn es in der Insel-Welt mindestens zwei Kontore gibt. Wenn Sie also allein auf einer Karte sind, müssen Sie mindestens zwei Inseln besetzen, bevor Sie etwas bestellen können.*

- *Bei einer Pest oder einem Feuer speichern Sie ab und laden neu – das Unglück sollte vorüber sein. Nicht gespeichert werden: Weiße Flagge, Zufriedenheitszeit der Einwohner, die Einkaufskosten und Verkaufserlöse in der Bilanz.*

NeoBandit777

Missionslösungen Anno 1602

Mission: Nach langer Reise

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Eine Siedlung mit 60 Bewohnern gründen. 40 müssen sich zu Siedlern entwickeln und eine positive Bilanz ist zu erreichen.

Startkapital: 20.000 Taler

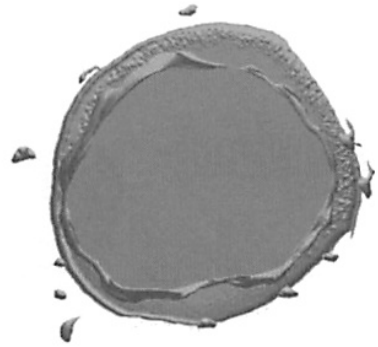
Diese Mission ist wohl zur Auflockerung gedacht. Wenn Sie das Endlosspiel eine Weile gespielt haben, wird es für Sie ein Leichtes sein, diese Aufgabe zu meistern.

Suchen Sie sich eine nicht zu kleine Insel aus und bauen Sie als Erstes drei Forsthäuser. Bestellen Sie zudem Werkzeug beim Fliegenden Händler.

Nun können Häuser gebaut werden. Überprüfen Sie die Anzahl der Pioniere, denn Sie brauchen nur 60 von ihnen. Die Einwohner bekommen zusätzlich noch Stoffe und Kapellen.

Anschließend brauchen Sie nur die Siedlung mit Baustoffen zu versorgen. Haben Sie 40 Siedler auf Ihrer Insel, stellen Sie alle Einkäufe und Produktionen ein, um in den grünen Bereich Ihrer Bilanz zu kommen. Gewonnen!

NeoBandit777



Mission: Eine einsame Siedlung

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Die vorhandene Insel für 120 Einwohner ausbauen, 100 davon müssen zu Siedlern werden. Außerdem benötigen Sie eine positive Bilanz.

Startkapital: 20.000 Taler

Sie finden eine kleine Insel vor, auf der sich bereits ein Dorf befindet. Auf den ersten Blick scheint es unmöglich zu sein, dort 120 Einwohner unterzubringen. Bedenken Sie jedoch, dass weiterentwickelte Wohnhäuser mehr Einwohner aufnehmen können. Stellen Sie Ihren Bürgern Kapellen und einen Marktplatz zur Verfügung.

Zur Versorgung der Hauptinsel verwenden Sie ausschließlich die benachbarten Inseln. Wie gewohnt suchen Sie sich eine, auf der Sie Holz abbauen können. Auf die gleiche Insel kommen zwei Schaffarmen und eine Weberei, die Ihnen die benötigten Stoffe liefern.

Nun brauchen Sie etwas Geduld, bis Sie 120 Menschen (100 davon sollen Siedler sein) auf Ihrer Insel und eine positive Bilanz haben.

Mission: Die Suche nach Bodenschätzen

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Eine Stadt aufbauen, die eine Erzmine unterhalten kann. Lagern Sie 10 t Eisen ein.

Startkapital: 20.000 Taler

Der Unterschied zu den vorangegangenen Missionen besteht darin, dass man die Siedlung auf die Stufe »Bürger« ausbauen muss, um die Erzmine bauen zu können.

Auf die gewohnte Weise gehen Sie hier vor: Eine Holz- und eine Pionierinsel sind hochzuziehen, bevor Sie eine Siedlung mit Bürgern gründen.

Befriedigen Sie die Bedürfnisse der Einwohner der Reihe nach, bis sie sich zu Bürgern entwickeln.

Ab diesem Zeitpunkt steht die Erzmine zur Verfügung. Bauen Sie noch eine Eisenschmelze dazu und warten Sie, bis 10 t Eisen produziert sind.

Ein wichtiger Hinweis an dieser Stelle: Die Mission gilt als gewonnen, wenn sich das Eisen im Kontor der Bürgerinsel befindet und nicht in dem der Produktionsinsel.

NeoBandit777

Mission: Die Prüfung

Schwierigkeitsgrad: **

Missionsziel: Eine Stadt mit 500 Bürgern aufbauen und für eine positive Bilanz von 250 Talern sorgen

Startkapital: 20.000 Taler

Folgen Sie den Ratschlägen aus »So baue ich meine Stadt richtig auf«, bis Sie die ersten Bürger haben. (Vergessen Sie nicht, genug Werkzeuge zu bestellen, und sorgen Sie sich vorerst nicht um eine negative Bilanz.)

Die Bürger benötigen Stoffe, Nahrung, Alkohol sowie Tabak und/oder Gewürze. An öffentlichen Gebäuden sind es: Marktplatz, Feuerwehr, Wirtshaus, Schule und der Arzt.

Sie benötigen außerdem Steinmetze und einen Steinbruch; ergänzend eine gut funktionierende Werkzeugproduktion, damit die Siedler ihre Häuser ausbauen können. Ihre Bürger sollten zufrieden sein, weitere Bedürfnisse sollten Sie jedoch ignorieren.

Haben Sie die benötigte Anzahl der Bürger erreicht, stellen Sie alle Einkäufe und Produktionen ein, um eine positive Bilanz von 250 Talern zu erreichen.

Mission: Friedliche Regentschaft

Schwierigkeitsgrad: **

Missionsziel: Eine Siedlung mit 200 Bürgern aufziehen und eine positive Bilanz.

Startkapital: 20.000 Taler

Sie finden eine zum Teil ausgebaute Siedlung vor. Mehr Häuser benötigen Sie für diese Mission gar nicht. Fordern Sie gleich Werkzeug und gegebenenfalls Holz beim Fliegenden Händler an.

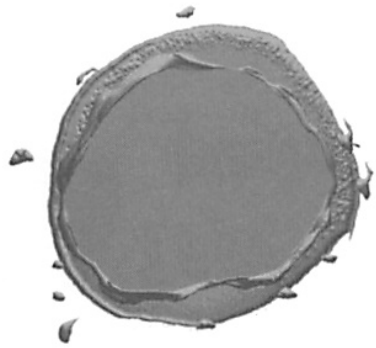
Als Nächstes gilt es, die einzig noch unbesiedelte Insel zu erforschen und dort einen Steinbruch mit drei bis vier Steinmetzen zu bauen.

Sie brauchen zwar selbst nicht so viele Ziegel, aber die Mitspieler kaufen sie Ihnen gern ab. Auf der Ziegel-Insel bauen Sie ebenfalls eine Gewürzplantage.

Die Hauptinsel erweitern Sie noch um zwei Fischerhütten, eine Feuerwehr, ein Wirtshaus und einen Arzt.

Die Bürger wünschen noch Alkohol, bauen Sie zwei Weingüter – den Tabakwunsch können Sie dagegen ruhig ignorieren.

NeoBandit777



Mission: Wenig Land

Schwierigkeitsgrad: **

Missionsziel: Zwei Städte mit je 500 Einwohnern errichten, von denen jeweils die Hälfte Bürger sein sollen. Eine positive Bilanz von 200 Talern gehört ebenfalls zu den Siegbedingungen.

Startkapital: 20.000 Taler

Diese Mission beinhaltet keine Besonderheiten. Es gibt nur einen kleinen Unterschied zum standardmäßigen Aufbau der Stadt: Sie müssen zwei Inseln mit der entsprechenden Anzahl Bürger hochziehen.

Konzentrieren Sie sich vorerst auf eine Insel. Ist diese entsprechend entwickelt und es sammeln sich langsam Überschüsse an Rohstoffen, besiedeln Sie eine zweite Insel und versorgen Sie diese.

Sie nutzen, wie immer, so viele Inseln wie benötigt, um Ihre wachsende Bevölkerung zufrieden zu stellen, und produzieren Werkzeuge selbst, um den Ausbau der Häuser zu gewährleisten.

Mission: Neue Entdeckungen

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Siedlung mit 100 Aristokraten entwickeln und eine positive Bilanz von 500 Talern erreichen.

Startkapital: 8.000 Taler

Suchen Sie sich eine große Insel aus und platzieren Sie auf dieser drei Förster und so viele Pioniere, bis Sie eine positive Bilanz von ca. 200 Talern haben.

Nicht weit von dieser machen Sie aus einer kleineren Insel Ihre Aristokraten-Insel mit ca. 20 Häusern. Mehr benötigen Sie für die Aristokraten nicht. Planen Sie diese Insel gut, denn bis Ihre Menschen zu Aristokraten aufgestiegen sind, brau-chen sie viele öffentliche Gebäude. Bauen Sie die Häuser möglichst zentral und die benötigten Bauten um sie herum.

Im Laufe des Spiels werden Sie mindestens zwei Erzminen benötigen. Falls Ihnen doch noch die Werkzeuge ausgehen sollten, ist es meist möglich, Erz einzukaufen. Falls Sie genügend Geld haben, können Sie das Gleiche auch mit Nahrung, Stoffen und Gewürzen tun.

Achten Sie auf die Bedürfnisse der Einwohner, zahlen Sie den Piraten regelmäßig Schutzgeld und Sie werden Erfolg haben.

NeoBandit777

Mission: Gute Nachbarschaft

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Einwohnern errichten, wobei 500 Kaufleute sein sollen. Einem Nachbarn helfen, eine Stadt mit 1.000 Einwohnern zu bauen.

Startkapital: 10.000 Taler

Konzentrieren Sie sich vorerst bei dieser Mission auf Ihre eigene Stadt. Die KI verhält sich von mal zu mal unterschiedlich. Es kann passieren, dass der Nachbar sich ohne Ihre Hilfe über 1.000 Bewohner entwickelt. Möglich ist aber auch, dass Sie ihm die angeforderten Waren verkaufen müssen.

Aus Platzmangel müssen Sie auf dieser Karte ohne eine Pionier-Insel auskommen. Auch können Sie nicht so viel importieren, abgesehen von Werkzeugen am Anfang.

Gehen Sie behutsam vor und bauen Sie nur das Notwendigste, halten Sie jedoch die Bewohner bei guter Laune.

Mission: Dunkle Wolken am Horizont

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Den Nachbarn bei Laune halten, bis Ihre Insel kriegsbereit ist. Vernichten Sie dann den Gegner!

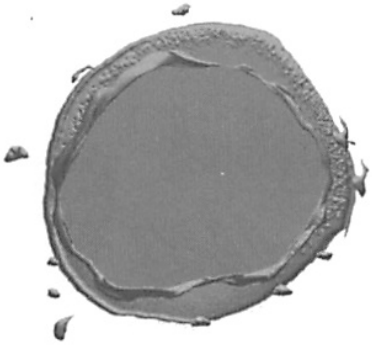
Startkapital: 20.000 Taler

Es wurde für Sie sehr viel Vorarbeit geleistet, so dass Sie mehrere gut bebaute Inseln vorfinden.

Machen Sie die Insel mit den meisten Bewohnern zu Ihrer Hauptinsel, wo Sie den Menschen jeden Wunsch von den Lippen ablesen. Richten Sie automatische Handelsrouten mit Versorgungsinseln ein. Je weiter sich Ihre Hauptinsel entwickelt, desto mehr Steuern bekommen Sie. Bringen Sie Ihre Bilanz auf diese Weise weit in den grünen Bereich (ab 500 Taler aufwärts).

Denken Sie daran, dem Mitstreiter regelmäßig Tribut zu zahlen, denn es ist die bessere Methode, ihn bei Laune zu halten,

NeoBandit777



als ihm die benötigten Waren bereitzustellen. Außerdem sollte man ihn nicht mit Rohstoffen unterstützen, da Sie ihn ja auch noch erledigen müssen.

Bezahlen Sie, falls möglich, auch Schutzgeld bei den Piraten und beauftragen Sie diese ab und an, den Gegenspieler zu terrorisieren.

Haben Sie die ersten Aristokraten, stellen Sie die Produktion von Werkzeug ein und geben Sie Kanonen in Auftrag. Mit diesen bilden Sie 20 bis 30 Kanoniere aus und rüsten vier bis fünf große Kriegsschiffe mit je 14 Stück aus.

Jetzt können Sie zum Angriff übergehen, aber sammeln Sie zuvor Ihre Handelsschiffe an der Hauptinsel, damit sie nicht in den Krieg verwickelt werden.

Nehmen Sie für den ersten Zug noch keine Kanoniere mit, es kann ja passieren, dass eins Ihrer Schiffe versenkt wird. Nehmen Sie sich erst die feindlichen Schiffe vor, einschließlich Handelsschiffe. (Vergessen Sie nicht, zuvor die Piraten zu bestechen – sie sollen Ihnen nicht in die Quere kommen.)

Wenn der Gegner keine Seestreitmacht mehr hat, reparieren Sie alle Schiffe und kehren zu seiner Insel zurück. (Zu dem Zeitpunkt können Ihre Handelsschiffe wieder losgeschickt werden.)

Zerstören Sie bei diesem zweiten Angriff seine Verteidigungstürme und sonst alles, was Sie vom Ufer aus erreichen. Reparieren Sie wieder, falls nötig, Ihre Seearmee und nehmen Sie dieses Mal die Kanoniere mit.

Mit ihnen können Sie nun das Land angreifen und Stück für Stück seine Stadt zerlegen. Passen Sie auf die Verteidigungstürme im Landesinneren auf.

NeoBandit777

Mission: Konkurrenzdruck

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Seinen Besitz verteidigen und die Gegner eliminieren.

Startkapital: 20.000 Taler

In dieser Inselwelt besitzen Sie von Anfang an viel Terrain. Ihre Hauptinsel beheimatet um die 1.400 Kaufleute, welche nach Kakao, Schmuck und Kleidung verlangen.

Verbieten Sie Ihren Einwohnern gleich, sich Rohstoffe zu nehmen, da Sie ihrem Bedarf noch nicht nachkommen können.

Danach legen Sie die Kanonengießerei still, da Sie noch keine Kanonen benötigen.

Nehmen Sie dann die zweite Werkzeugschmiede, die sich gleich neben der Gießerei befindet, in Betrieb, da Sie viel Werkzeug brauchen werden.

Haben Sie dies erledigt, schauen Sie sich Ihre anderen Inseln an. Sehen Sie sich um, ob Sie Inseln effektiver nutzen können, indem Sie z.B. mehr Plantagen bauen.

Sie werden auch auf eine Insel stoßen, auf der sich Siedler befinden. Reißen Sie ihre Häuser nieder, da Sie die Steuern von ihnen nicht brauchen und diese nur Nahrung etc. verbrauchen, welche Sie für die Hauptinsel benötigen.

Verplanen Sie alle Schiffe, bis auf ein großes, in Handelsrouten, so dass die Hauptinsel gut mit allem versorgt wird.

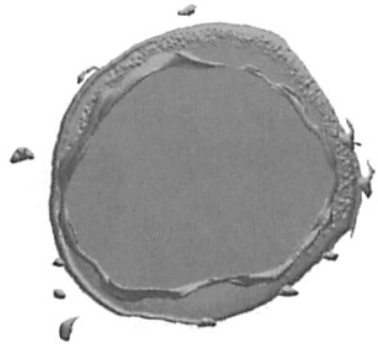
Fahren Sie auch gelegentlich die mit Piraten besiedelte Insel an und bezahlen Sie Schutzgeld.

Beladen Sie das übrig gelassene Schiff mit Werkzeug und Holz. Machen Sie sich nun auf die Suche nach unbewohnten Inseln, die Ihnen nützlich sein könnten. Errichten Sie Kontore auf den Inseln und planen Sie dann die jeweilige Bebauung je nach Bedarf. Bauen Sie Schiffe, welche die Güter abholen.

Ist die Hauptinsel gut versorgt, geben Sie Ihren Bewohnern wieder Baumaterial und heben Sie die Steuern möglichst weit an.

Ist dies geschafft, bauen Sie ein großes Schiff, mit dem Sie dann die Kanoniere, die westlich auf der Hauptinsel stehen, abholen. Fahren Sie nach «Port Tobbacco», wo weitere drei Kanoniere warten. Nehmen Sie sie auf und greifen Sie mit ihnen die Gegner im Norden und im Süden an. Diese besitzen in der Regel zu diesem Zeitpunkt noch keine Waffen und es ist

NeoBandit777



ein Leichtes, sie zu besiegen. Nehmen Sie ihre Inseln ein und bebauen Sie sie, falls Bedarf nach Gütern besteht.

Sie sollten sich nun auf die Stoff- und Kanonenproduktion konzentrieren.

Sehen Sie sich die Inseln Ihres letzten Gegners an und zählen Sie seine Schiffe. Sie sollten ca. drei Schiffe mehr als er besitzen, alles große Kriegsschiffe und voll bestückt mit Kanonen versteht sich, bevor Sie ihn angreifen.

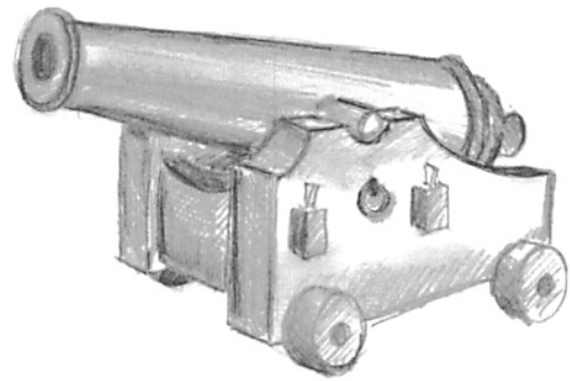
Haben Sie diese gebaut, lassen Sie die Kanonenproduktion anlaufen.

Geben Sie nun in den zwei Burgen auf Ihrer Hauptinsel Kanoniere in Auftrag. Diese eignen sich am besten für die Zerstörung der vielen gegnerischen Wachtürme.

Fahren Sie mit den unbeladenen Schiffen vor die Küste der am stärksten bevölkerten feindlichen Insel. Versuchen Sie, seine Schiffe aus dem Schutz seiner Wachtürme »hervorzulocken«. Sind seine Schiffe vernichtet, reparieren Sie stark beschädigte Schiffe und schlagen Sie dann mit den übrigen eine Bresche in eine beliebige Stelle seiner Verteidigung. Lassen Sie nun so um die fünf Schiffe dort stehen und holen Sie mit den restlichen die Kanoniere ab. Laden Sie die Kanoniere an der Stelle ab, aber gehen Sie noch nicht mit ihnen weiter.

Befehligen Sie wieder Ihre Schiffe und zerstören Sie rund um die Insel alle Wachtürme, die Sie vom Wasser aus erreichen können.

Rücken Sie nun mit den Kanonieren vor und zerstören Sie alles. Ist die Insel besiegt, gehen Sie genauso bei den anderen Inseln vor.



NeoBandit777

Mission: Das Monopol

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Alle Inseln, auf denen Kakao und Tabak gut wächst, besetzen, sich so ein Tabak- und Kakaomonopol schaffen und eine positive Handelsbilanz von 400 Talern erzielen (Verkaufserträge abzüglich Einkaufskosten).

Startkapital: 20.000 Taler

Voller Tatendrang, sich ein Monopol aufzubauen, segeln Sie mit einem kleinen Schiff in diese Inselwelt.

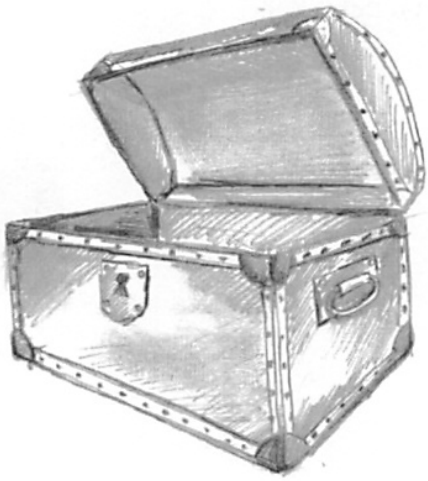
Suchen Sie sich eine große Insel, um Ihre Stadt aufzubauen. Besiedeln Sie so schnell wie möglich alle Inseln, auf denen Tabak oder Kakao mit 100% vorhanden ist.

Kommt Ihnen ein Gegner zuvor, müssen Sie diesen von der Insel vertreiben, was sich in der Regel als sehr mühsam erweist, da die Gegner sehr hartnäckig sind.

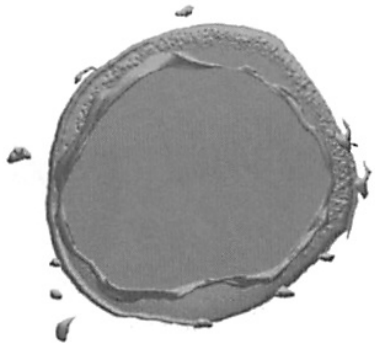
Falls dies der Fall sein sollte, bauen Sie auf jeden Fall schon mal eine große Armee mit Schiffen und Kanonieren und sichern Sie alle Ihre Inseln mit mindestens vier Wachtürmen.

Haben Sie alle erforderlichen Inseln dürften Sie keine Einkaufskosten haben.

Nehmen Sie dann ein großes Kriegsschiff, das Sie mit Kakao und Tabakwaren voll beladen und fahren mit ihm zum Kontor eines Gegners, der viel davon benötigt. Verkaufen Sie ihm alles und Sie haben die Mission gewonnen.



NeoBandit777



Mission: Kooperation

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Stadt mit 2.000 Einwohnern errichten, von denen zwei Drittel Aristokraten sind.

Startkapital: 20.000 Taler

Sie beginnen die Mission mit ein paar besetzten Inseln im Süden.

Die Stadt ist vorgebaut und benötigt nur noch Theater, Badehaus, Kirche und eine Feuerwehr.

Sorgen Sie möglichst für eine positive Bilanz und bauen Sie reichlich Rohstoffe ab. Es hat sich bewährt, ca. sieben Steinmetze mit zwei Steinbrüchen zu bauen, da die Bürger, bis sie zu Aristokraten werden, jede Menge Steine in ihren Häuser verbauen. Der Bau von Plantagen benötigt ebenfalls viele Steine.

Das Erzvorkommen auf Ihrer Hauptinsel ist sehr groß. Haben Sie keine Angst davor, dass die Erzmine nichts mehr liefert, bauen Sie einfach eine «Tiefe Erzmine» nach. Diese produziert genug, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Haben Sie genug Baumaterial, ziehen Sie los und erkunden die wenigen Inseln, die noch übrig sind. Bauen Sie Plantagen auf ertragreichen Inseln und alles, was Ihnen fehlt, importieren Sie.

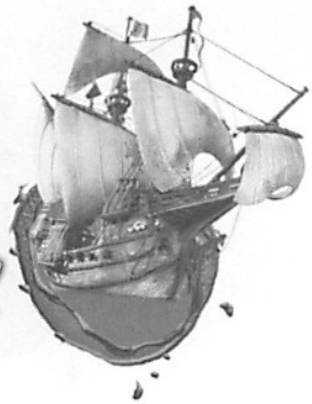
Rutscht dadurch Ihre Bilanz allzu sehr ins Minus, verkaufen Sie überschüssigen Schmuck.

Mit der Goldmine im Osten und zwei von Ihnen dort gebauten Goldschmelzen produzieren Sie genug Schmuck, um alles über 24 t verkaufen zu können.

Es hat sich auch bewährt, ein großes Kriegsschiff mit voller Kanonenanzahl zu bauen, da Sie vereinzelt von Piraten angegriffen werden.

Halten Sie ein Auge auf Gewürze, Stoff und was ihre Einwohner sonst noch so brauchen, und sehen Sie ihnen zu, wie sie sich entwickeln. Wohnen 1333,33 Aristokraten auf Ihrer Insel, haben Sie das Spiel gewonnen. :-)

NeoBandit777



Mission: Das Bündnis

Schwierigkeitsgrad: ****

Missionsziel: Helfen Sie dem Bündnispartner, eine Stadt mit 1.000 Einwohnern zu errichten. Bauen Sie selbst eine Stadt mit 1.000 Einwohnern, von denen 250 Kaufleute sind.

Startkapital: 7.000 Taler

Zu Beginn dieser Mission besitzen Sie zwei Inseln. Die Insel in der Mitte der Karte wird zu Ihrer Hauptinsel.

Kümmern Sie sich aber zuerst um die Insel im Westen. Auf ihr befinden sich auch einige Siedler und Pioniere. Reißen Sie ihre Häuser ab, denn Plantagen sind auf dieser Insel wichtiger. Bauen Sie dann gleich die Gewürzplantagen auf dieser Insel aus, lassen Sie aber noch genug Platz für ca. vier Kakaoplantagen. Lassen Sie ein Schiff nun immer von dieser Insel Nahrung, Stoffe und Gewürze abholen und zur Hauptinsel bringen.

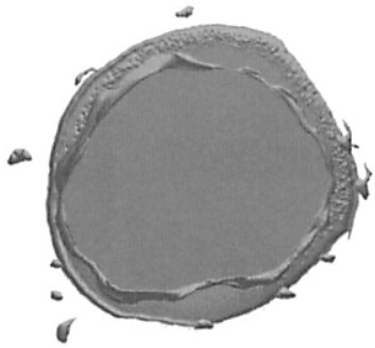
Die Hauptinsel ist vorgebaut und benötigt nur noch Wirtshaus, Schule und Feuerwehren.

Bauen Sie nun die Insel aus, eine Erzmine, zwei Erzschmelzen sowie zwei Werkzeugschmieden sorgen für die Werkzeugversorgung und zusätzliche Weingüter für ausreichend Alkoholika. Bauen Sie Kakaoplantagen auf der westlichen Insel.

Sie sollten auch noch eine zusätzliche Insel erobern, um mehr Nahrung und Holz produzieren zu können. Produzieren Sie möglichst alles im Überschuss.

Haben Sie 1.000 Einwohner, von denen 250 Kaufleute sind, fangen Sie an, mit dem Bündnispartner zu handeln. Decken Sie seine Nachfrage nach möglichst allen Gütern. Hat er 1.000 Einwohner erreicht, haben Sie die Mission gewonnen.

NeoBandit777



Mission: Die Piratenplage

Schwierigkeitsgrad: ****

Missionsziel: Gegner eliminieren und für eine Stadt von 5.000 Einwohnern sorgen.

Startkapital: 20.000 Taler

Die Mission beginnt hektisch. Sie sehen Ihre Hauptinsel und vor ihr ein paar Schiffe. Ihre Hauptinsel beherbergt bereits um die 5.700 Aristokraten.

Außerdem werden Sie gleich zu Beginn heftig von Piraten attackiert.

Markieren Sie alle Schiffe und schicken Sie sie in die Bucht vor Ihrer Hauptinsel. Laden Sie von einem großen Kriegsschiff alle Kanonen ab und schicken Sie es zur Pirateninsel im Nordosten.

Nun bauen Sie auf beiden Seiten der Bucht weitere Wachtürme. Zahlen Sie sofort Tribut, wenn das losgeschickte Schiff ankommt.

Haben Sie den Angriff relativ verlustfrei überstanden, spielen Sie weiter, sonst starten Sie die Mission noch mal neu.

Nun heißt es wieder mal schnell handeln. Schließlich wollen über 5.000 Einwohner versorgt werden. Schicken Sie sofort die großen Schiffe los, um Nahrung von Ihren Inseln zu holen.

Bauen Sie schnell weitere Schiffe und bringen Sie mit ihnen alle Rohstoffe auf die Hauptinsel. Genug Nahrung heranzuschaffen, ist nicht einfach. Bauen Sie auf allen Inseln, auf denen bereits Nahrung produziert wird, die Rinderfarmen oder was auch immer aus und erobern Sie die verbliebene Insel. Errichten Sie auf ihr weitere Gebäude zur Nahrungsproduktion.

Sie besitzen zwei Kakaoinseln. Eine im Westen und eine im Süden. Reißen Sie die im Süden ab und errichten Sie auf ihr eine große Kette von Rinderfarmen und Fleischereien. Nun sollten Sie genug Nahrung produzieren.

Kümmern Sie sich nun um Ihre Hauptinsel. Sofern Sie noch genügend Aristokraten haben, um 5.000 Einwohner zu erreichen, verbieten Sie Ihren Einwohnern,

NeoBandit777

sich Baumaterial zu nehmen. Schauen Sie, dass alles mit Feuerwehren abgedeckt ist, und vergessen Sie nicht, regelmäßig Tribut an die Piraten zu zahlen.

Nun gilt es nur noch, alles in Massen zu produzieren. Haben Sie keine Tabakinsel, konzentrieren Sie sich auf andere Sachen. Wichtig ist nur, dass die Bilanz positiv ist und dass die Aristokraten halbwegs zufrieden sind.

Es kann schon einige Zeit dauern, bis sie gut versorgt sind. Haben Sie dies geschafft, produzieren Sie viele Kanonen und große Kriegsschiffe.

Wenn Sie ca. neun große Kriegsschiffe, voll bestückt mit Kanonen, Ihr Eigen nennen, fahren Sie mit ihnen zur Pirateninsel. Greifen Sie sie an und legen Sie die Insel in Schutt und Asche. Nun werden Sie von verstreuten Piratenschiffen attackiert. Kehren Sie mit Ihrer Flotte zurück zu Ihrer Hauptinsel und vernichten Sie alle Gegner. Haben Sie dann noch über 5.000 Einwohner, so war die Mission erfolgreich.

Mission: Der Eindringling

Schwierigkeitsgrad: ****

Missionsziel: Eine Stadt mit 1500 Einwohnern gründen.

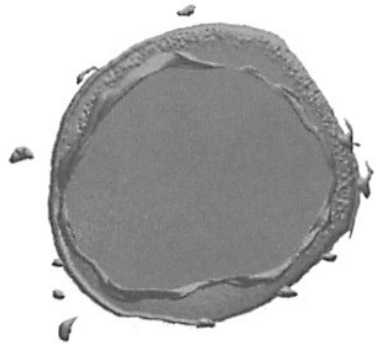
Startkapital: 20.000 Taler

Was sich wie eine einfache Aufgabe anhört, stellt sich als die Anno-Meisterprüfung schlechthin heraus. Die Schwierigkeit ist nicht der Platzmangel, auch nicht etwa der eine Gegner, der Ihnen immer wieder den Krieg erklärt. Nein, es ist der berühmt berüchtigte Pirat.

Diesmal kommt er nicht mit einem Holzbein ausgestattet, sondern mit unzähligen gut bestückten Schiffen, die Ihnen den Transport der Versorgungsgüter fast unmöglich machen.

Nehmen Sie gleich zu Beginn alle noch freien Inseln ein. Auf der größten errichten Sie eine Stadt, die 1.500 Kaufleute aufnehmen kann. Sie werden nur für folgende Produkte selbst sorgen können: Nahrung, Stoffe (somit Kleidung), Tabak und Alkohol.

NeoBandit777



Kaufen Sie ebenfalls zu Beginn Werkzeug und später Erz ein, der Abbau des Erzes auf den anderen Inseln ist viel zu stressig. Stellen Sie aus dem gekauften Erz Kanonen her und verkaufen Sie diese, um die Bilanz im Rahmen zu halten.

Besänftigen Sie den kriegslustigen Gegner immer wieder mit Tributzahlungen.

Für die Versorgung mit Alkohol, Tabak, Stoffen und Nahrung benötigen Sie für jede der Inseln mehrere Schiffe, da diese immer wieder zerstört werden. Richten Sie die automatischen Handelsrouten ein und reparieren Sie die Schiffe, so oft sie nur können.

Kaufen Sie auch Nahrung ein, falls die Route durch den Piraten unterbrochen wird.

Schützen Sie Ihre Insel in der Nähe des Kontors und der Werft mit Türmen. Auf diese Weise vernichten Sie mit etwas Glück ein paar lästige Piraten. Nun kann ich Ihnen nur noch viel Glück und Geduld wünschen ...

Mission: Die Festung

Schwierigkeitsgrad: ****

Missionsziel: Vernichten Sie den weißen Gegner.

Startkapital: 20.000 Taler

Sie beginnen die Mission mit einer besiedelten Insel. Diese wird zu Ihrer Hauptinsel. Die Mission ist ziemlich simpel, deshalb fasse ich mich kurz.

Bauen Sie Ihre Stadt aus, bis alle Einwohner Kaufleute sind. Besiedeln Sie dazu Inseln, die Ihnen als Rohstofflieferanten nützlich sein könnten. Produzieren Sie möglichst von allem zuviel, Ihr stärkster Gegner (weiß) ist gleichzeitig Ihr wichtigster Handelspartner.

Liefern Sie ihm, was Sie entbehren können, um die Bilanz aufzubessern.

Machen Sie sich dann an die Produktion von Kanonen. Finden Sie heraus, wie viele Schiffe der Gegner hat, und bauen Sie etwa drei bis vier mehr. Bestücken Sie sie voll mit Kanonen und vernichten Sie seine Schiffe.

Gleichzeitig produzieren Sie möglichst viele Kanoniere. Greifen Sie mit Ihren Schiffen zuerst die am stärksten besiedelte Insel des weißen Gegners an und dann die restlichen.

NeoBandit777

Kampagne: Auf zu neuen Ufern!

Schwierigkeitsgrad: ***

Mission: Auf halbem Wege

Missionsziel: Eine Stadt mit 100 Aristokraten hochziehen.

Startkapital: 10.000 Taler

Die ermüdeten Abenteurer legen unterwegs zu den neuen Ländern eine wohl verdiente Pause ein, um ihre Vorräte an Baumaterial und Lebensmitteln zu sammeln und dann ihre Suche nach gelobtem Land weiterzuführen.

Auf der von den Seefahrern ausgesuchten Karte finden Sie zahlreiche Inseln mit ausreichenden Ressourcen. Zwei der größten Inseln sind bereits vom Gegner besetzt. Lassen Sie sich davon nicht beeindrucken, denn mit der richtigen Strategie kommen Sie sicher ans Ziel. Diese Mission wird nicht anders als ein »Endlosspiel« durchgeführt. Befolgen Sie meine Ratschläge aus »So baue ich meine Stadt erfolgreich auf« und schon können Sie nach wenigen Stunden zur nächsten Aufgabe übergehen.

Mission: Jedem sein Eiland

Missionsziel: Drei Städte mit je 500 Aristokraten aufbauen

Startkapital: 10.000 Taler

Besonderheiten: Keine Gegner, keine Fliegenden Händler

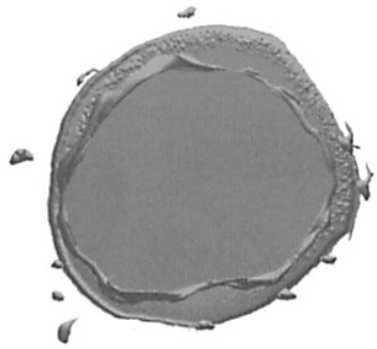
Sie werden in dieser Mission nichts kaufen können, daher ist am Anfang äußerste Sparsamkeit mit dem Werkzeug geboten.

Besetzen Sie die mittlere Insel. Auf dieser finden ein Förster und eine Fischerhütte Platz. Dies ergänzen Sie mit 20 Häusern. Haben die Bewohner den Status »Siedler« erreicht und sind es 120 an der Zahl, können Sie endlich eine Erzmine und die Werkzeugproduktion bauen. Doch freuen Sie sich nicht zu früh, sie wird schon bald den Dienst quittieren.

Nun bauen Sie noch zehn Häuser und lassen Ihre Einwohner zu den Bürgern aufsteigen. Haben Sie 450 Bürger beisammen, können Sie eine tiefe Erzmine bauen und haben damit das Schlimmste überstanden.

Anschließend legen Sie noch zwei Städte mit je 13 Häusern an und versorgen alle drei Inseln, bis Sie auf jeder 500 Aristokraten haben. Der Pirat wird Sie in der

NeoBandit777



Zeit in den Wahnsinn treiben, da er alle paar Sekunden Ihre Schiffe angreift. Er klaut jedoch nichts, wenn Sie die Weiße Flagge hissen.

Mission: Der Schein trügt

Missionsziel: Zwei Städte mit je 1.500 Einwohnern aufbauen, wobei in jeder 1.000 Aristokraten beheimatet sein sollen. Dem weißen Gegner beim Aufbau einer Stadt mit 1.500 Einwohnern helfen. Den blauen Gegner vernichten.

Startkapital: 10.000 Taler

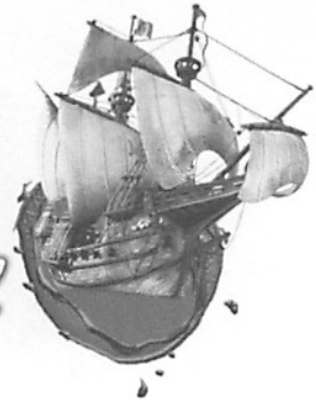
Auf der bereits besiedelten Insel benötigen Sie 450 Bürger, um eine Kanonengießerei zu bauen. Sorgen Sie für Materialüberschuss, um durch den Handel die Bilanz aufzubessern. Kaufen Sie Erz ein, stressen Sie sich nicht mit Erzabbau. Produzieren Sie Kanonen auf Vorrat und erweitern Sie die Siedlung auf Kaufleute, um große Kriegsschiffe bauen zu können. Stellen Sie ein Schiff zu den Piraten, um regelmäßig Schutzgeld zahlen zu können. Nehmen Sie zugleich den Teil der großen Insel, die dem Blauen gehört und wo es Gold gibt.

Bauen Sie auf diesem Abschnitt eine Große Werft, einen Arzt, eine Burg (oder Festung, je nachdem, was Sie zur Verfügung haben). Stoff- und Holzproduktion folgen. Schützen Sie alle Ihre Inseln mit Wachtürmen und greifen Sie anschließend den Blauen an. Sie können gleichzeitig den Piraten den Auftrag geben, den Feind in die Mangel zu nehmen.

Vernichten Sie erst die große Insel des Gegners. Heilen Sie immer wieder die Kanoniere und reparieren Sie die Schiffe. Hat der Blaue seine Hauptinsel aufgegeben, ziehen Sie los und vernichten Sie den Rest. Nun können Sie alle Wachtürme und die Soldaten- und Waffenproduktion abreißen. Verkaufen Sie die übrigen Kanonen, auch die auf den Schiffen. Die Kriegsschiffe werden Sie für die Handelsrouten benötigen. Wenden Sie sich jetzt dem weißen Mitspieler und Ihrer ersten Insel zu. Versorgen Sie den Weißen mit allem, wonach er verlangt, nehmen Sie ihm jedoch nicht zu viele Inseln weg, denn sonst entwickelt er sich nicht weiter.

Bringen Sie Ihre erste Siedlung auf 1.500 Einwohner/1.000 Aristokraten und legen Sie eine zweite an. Bauen Sie dort vorerst keine Häuser, versorgen Sie die Insel erst mit allen nötigen Rohstoffen. Es empfiehlt sich, ebenfalls zwei bis drei große

NeoBandit777



Kriegsschiffe mit Baumaterialien zu beladen und die Handelsroute zum Abladen auf der zweiten Insel anzulegen. So haben Sie später einen schnellen Ausbau zu Aristokraten.

Nehmen Sie auch die zweite Goldinsel ein, die Sie unten rechts finden, und liefern Sie das Gold zur zweiten Insel, wo es gleich zu Schmuck verarbeitet wird. Haben Sie einen Überschuss an allen Materialien, können Sie mit dem Ausbau der zweiten Insel beginnen.

Bauen Sie nicht mehr Häuser, als Sie für das Erreichen der Missionsziele benötigen. Beschränken Sie die Insel durch auf den Status Kaufleute (indem Sie kein Theater bauen) und beobachten Sie die Versorgung – sie muss stabil bleiben; kaufen Sie zur Not Produkte ein.

Schauen Sie nun zur Hauptinsel des Weißen: Hat er die 1.500 erreicht, können Sie auf Ihrer zweiten Insel das Theatergebäude bauen und somit den Grundstein für die Aristokraten legen. Jetzt brauchen Sie nur kurz abzuwarten, bis Sie die ausreichende Anzahl an Einwohnern/Aristokraten haben.

Mission: Harte Zeiten

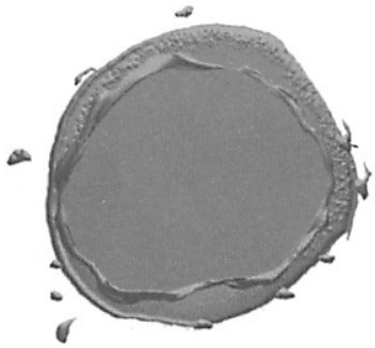
Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Bürgern aufbauen.

Startkapital: 10.000 Taler

Sie teilen eine Insel mit dem weißen Gegner. Die Aufgabe, eine Stadt mit 1.000 Bürgern zu bauen, ist schnell erfüllt, da Sie dafür nur Werkzeug bzw. Eisen/Erz einkaufen müssen und alles andere auf der Insel vorhanden ist. Bauen Sie die Stadt aus und versorgen Sie die Bürger mit allem Nötigen, damit diese brav die Steuern bezahlen und somit den bevorstehenden Krieg finanzieren.

Bauen Sie Wachtürme rund um Ihre Stadt, um dem Angriff des Feindes vorzubeugen. Finanziell sollten Sie sich zwei Burgen leisten können, in welchen Sie ca. 20 – 30 Kanoniere ausbilden. Suchen Sie nun die einzige nicht von Bergen versperrte Verbindung zu dem Weißen. Dort hat er mehrere Türme gebaut. Tun Sie dasselbe und erklären Sie erst dann den Krieg. Die gegnerischen Türme sind vernichtet und Sie haben nun freien Zugang. Bleiben Sie jedoch noch eine Weile im Schutz Ihrer Wachtürme, der

NeoBandit777



Feind kommt nach und nach mit seinen Einheiten, welche von Ihren Türmen erledigt werden.

Tasten Sie sich langsam in das feindliche Land vor und übernehmen Sie stückweise seine Stadt. Bauen Sie in der Nähe des Kampfes einen Arzt und verlegen Sie eventuell die Burgen, somit gewährleisten Sie einen schnellen Nachschub an Einheiten und deren Heilung vor Ort. Zerstören und übernehmen Sie das Landesinnere des Feindes, wagen Sie sich mit den Kanonieren jedoch nicht an die Außenmauer mit den Wachtürmen ran, dafür benötigen Sie Schiffe. Bauen Sie acht bis zehn kleine Kriegsschiffe und demolieren Sie nach und nach die Wachtürme. Dass Sie die Schiffe zwischendurch reparieren sollten, werden Sie ja schon wissen.

Kampagne: Traue nur dir selbst

Schwierigkeitsgrad: ***

Mission: Selbstüberwindung

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.200 Aristokraten errichten.

Startkapital: 10.000 Taler

Besiedeln Sie die Inseln im Nordwesten. Bauen Sie Ihre Stadt auf und besiedeln Sie benachbarte Inseln. Handeln Sie viel und produzieren Sie so gut wie möglich alles, was Ihre Einwohner fordern. Wenn Sie nur noch Kaufleute haben, die alles außer Schmuck besitzen, bauen Sie eine Armee auf. Greifen Sie den Gegner im Nordosten an. Nehmen Sie die Insel mit dem einzigen Goldvorkommen ein und produzieren Sie Schmuck. Schließen Sie dann wieder Frieden mit dem Gegner und warten Sie ab, bis 1.200 Aristokraten in Ihrer Stadt leben.

NeoBandit777

Mission: Verblendung

Missionsziel: 50 Tonnen Gold erwirtschaften und die Gegner besiegen.

Startkapital: 10.000 Taler

Sie beginnen die Mission mit zwei besiedelten Inseln. Bauen Sie eine davon mit Plantagen aus und beliefern Sie die andere mit den Rohstoffen. Vernachlässigen Sie die Siedler auf der Insel, da Sie sie nicht benötigen. Versorgen Sie die Insel reichlich und besiedeln Sie Inseln, die Sie brauchen. Sorgen Sie für eine Armee von ca. neun großen Kriegsschiffen und vielen Kanonieren und besiegen Sie Ihre Gegner. Bauen Sie nebenbei auch noch 50 Tonnen Gold ab.

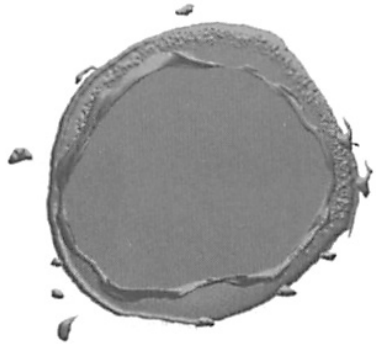
Mission: Der Dieb

Missionsziel: Die Gegner besiegen.

Startkapital: 83.099 Taler

Sie starten die Mission mit ein paar Schiffen, fertig zur Invasion. Der einzige Gegner, den Sie zu diesem Zeitpunkt besiegen können, besitzt die Inselgruppe in der Mitte. Nehmen Sie seine Inseln ein, beginnend mit der im Nordwesten. Sehen Sie zu, dass Sie möglichst viel einnehmen, also nicht zerstören. Haben Sie alle Inseln besiedelt, schaffen Sie sich eine »Wohninsel«. Beliefern Sie sie mit allem, was nötig ist, um ausreichend Bürger für eine positive Bilanz zu haben. Kaufen Sie reichlich Eisenerz ein und produzieren Sie massig Kanonen. Bauen Sie viele kleine Kriegsschiffe, die Sie alle ausreichend mit Kanonen bestücken, und besiegen Sie dann den gelben Gegner.

NeoBandit777



Kampagne: Der Magnat

Schwierigkeitsgrad: ***

Mission: Goldrausch

Missionsziel: 50 Tonnen Schmuck herstellen.

Startkapital: 10.000 Taler

Sie kommen in diese Inselwelt mit einem Schiff, das Baumaterial und Nahrung befördert. Schicken Sie es gleich zu Beginn zur Siedlung im Südwesten und bauen Sie auf ihr ein Kontor, um dort mit den Eingeborenen handeln zu können. Suchen Sie sich dann eine Insel, auf der Sie Ihre Stadt hochziehen wollen. Es gilt, 250 Kaufleute zu beherbergen, um eine Goldschmiede bauen zu können. Kolonialisieren Sie Inseln für Nahrung, Wein oder was Sie dazu benötigen. Produzieren Sie viele Stoffe und viel Alkohol. Versorgen Sie die Insel im Südwesten immer wieder damit und handeln Sie mit den Eingeborenen, bis Sie genug Gold haben. Produzieren Sie auch 24 Kanonen, um drei kleine Kriegsschiffe ausstatten zu können, mit denen Sie sich gegen lästige Piraten zur Wehr setzen. Haben Sie die 50 Tonnen Schmuck produziert, ist die Mission erfolgreich beendet.

Mission: Gewürzmonopol

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Ein Gewürzmonopol aufbauen und eine Stadt errichten, in der 1.000 Kaufleute wohnen.

Startkapital: 1.500 Taler

Mit satten 1.500 Talern und einem Schiff beginnen Sie diese Mission. Suchen Sie sich eine Insel, die Ihnen als »Wohninsel« zusagt und beginnen Sie gleich mit dem Aufbau einer Siedlung. Verkaufen Sie ruhig das Gold, welches Sie auf dem Schiff haben.

Nehmen Sie nach und nach jede Insel, die Gewürzanbau erlaubt, ein. Produzieren Sie alles im Überfluss. Sie werden auch Kanonen brauchen, da die kleinere der beiden Inseln des Gegners auch Gewürze bietet. Kaufen Sie zuerst Eisenerz ein, bis Sie eine tiefe Erzmine bauen können. Bauen Sie ca. neun große Kriegsschiffe und greifen Sie die Flotte des Gegners vor dem Kontor seiner Hauptinsel an. Ist sie zerschlagen, lassen Sie ca. vier Schiffe vor dem Kontor stehen und machen Sie sich auf, die kleinere Insel einzunehmen. Die 1.000 Kaufleute sollten kein Problem darstellen.

NeoBandit777

Mission: Gefährliches Fahrwasser

Missionsziel: Siedlungen mit insgesamt 6.500 Einwohnern errichten.

Startkapital: 100.000 Taler

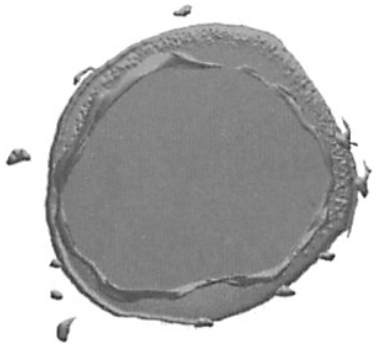
Diese Mission erscheint überwältigend angesichts der üppig bebauten Inseln. Ihr Ziel ist es, mindestens drei Inseln zu besiedeln und insgesamt 6.500 Einwohner zu erreichen. Da empfiehlt es sich, sich zuerst auf eine Insel zu konzentrieren und sich dann die anderen vorzunehmen.

Machen Sie zunächst die nördlichste Insel zu Ihrer Hauptinsel. Schicken Sie Ihre Schiffe sofort los, alles herbeizuschaffen, was Ihre Bewohner brauchen. Ihre Schiffe werden dabei häufig von Piraten attackiert, was Ihnen egal sein kann, da die Piratenschiffe sehr schwach sind. Reparieren Sie nur hin und wieder Ihre Schiffe.

Ihre Bilanz ist zunächst katastrophal, aber dies kann Ihnen ebenfalls egal sein, da Sie anfangs genug Geld haben und Ihre Einwohner Ihnen spätestens ab der zweiten Insel, die Sie beliefern werden, die Staatskasse mächtig auffüllen.

Im Nordwesten befindet sich Ihre Tabak- und Weininsel. Auf ihr befinden sich Siedler. Reißen Sie ihre Häuser nieder und bebauen Sie alles mit Tabakplantagen und Weingütern. Ist die erste Insel gut beliefert, so dass sich um die 2.200 Aristokraten auf ihr befinden, beliefern Sie nun auch Ihre südlichste Insel. Wohnen auch auf Ihr um die 2.200 Aristokraten, liefern Sie nun alle Überschüsse auf die Kakaoinsel. Bauen Sie auf ihr ein Kontor IV und liefern Sie so lange alles, bis von allem, was Ihre Einwohner brauchen, um zu Aristokraten zu werden, das Maximum erreicht ist. Bauen Sie nun auf dieser Insel alle Bauwerke, die ein Aristokrat von Welt benötigt, und ca. 20 Häuser. Nun heißt es nur noch warten, bis die Einwohner sich entwickeln bzw. Sie die Mission gewonnen haben.

NeoBandit777



Kampagne: Pirata

Schwierigkeitsgrad: ***

Mission: Die Rache

Missionsziel: Alle Gegner vernichten.

Startkapital: 10.500 Taler

Sie starten mit vier Schiffen, auf denen sich Soldaten und einige Rohstoffe befinden. Als Erstes sollten Sie eine kleine Pionierinsel anlegen und das Gold verkaufen, um die Bilanz aufzufrischen. Danach zerstören Sie den blauen Gegner, da er über keine Verteidigung verfügt. Entlassen Sie alle Soldaten außer den Kanonieren. Bauen Sie die Insel auf den Status der Bürger aus, um eine Festung und die Kanonengießerei errichten zu können. Nehmen Sie sich anschließend den gelben Gegner vor: Er ist etwas schwieriger als der blaue. Anschließend ist noch der Weiße zu vernichten.

Mission: Der Retter

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Aristokraten aufbauen und dafür sorgen, dass mindestens sechs Eingeborenen-Inseln überleben.

Startkapital: 10.000

Die Sache mit den Eingeborenen ist wohl als Witz seitens Entwickler gemeint. Keine der Inseln wurde je vom Gegner angegriffen. Also konzentrieren Sie sich auf die einfache Aufgabe, eine Stadt mit 1.000 Aristokraten aufzubauen. Die Gegner verhalten sich ebenfalls ruhig...

Mission: Die Suche nach Frieden

Missionsziel: Alle Gegner und die Piraten vernichten.

Startkapital: 10.000 Taler

Besiedeln Sie eine Insel und errichten Sie eine Stadt, die 400 Bürger beherbergen kann. Sorgen Sie für eine positive Bilanz und vernichten Sie mit den vom Start an vorhandenen Mitteln zwei Gegner, die keine Abwehr haben.

NeoBandit777

Bezahlen Sie regelmäßig Schutzgeld bei den Piraten und verkaufen Sie die überschüssigen Waren.

Danach gilt es, den stärkeren Gegner auszuschalten. Sie müssen jedoch Ihre eigene Insel durch Wachtürme schützen, da der stärkere Gegner sofort nach Ihrem Angriff mit einer Invasion beginnt.

Zerstören Sie als Erstes die Insel, auf der er die Waffenproduktion unterhält. Seien Sie vorsichtig, damit der Gegner sich nicht mit einem Schiff auf einer anderen Insel ansiedelt. Hat er es doch gemacht – ist es ein Leichtes, ihn zu vernichten, da er noch keine Verteidigung haben wird.

Als Letzter ist der Pirat dran. Zerstören Sie alle Wachtürme und sein Kontor auf allen Inseln.

Kampagne: Feindliche Nachbarn

Schwierigkeitsgrad: ***

Mission: Zerbrecht das Monopol

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Aristokraten errichten, dafür sorgen, dass der befreundete Mitspieler immer mindestens 1.000 Aristokraten besitzt, und den Gegner mit der Monopolstellung vernichten.

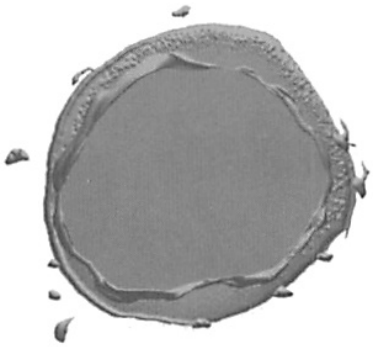
Startkapital: 11.500 Taler

Sie beginnen die Mission mit einem Schiff vor einer Insel. Besiedeln Sie sie trotz der Ureinwohner. Bauen Sie sich nun Ihre »Wohninsel« auf und besiedeln Sie weitere zur Versorgung. Geben Sie Ihren Einwohnern alles, was sie wollen, bis Sie eine große Werft bauen können.

Kaufen Sie Eisenerz ein und produzieren Sie Kanonen. Bauen Sie sich nun neun große Kriegsschiffe. Bestücken Sie sie voll mit Kanonen und zerstören Sie den Gegner im Südwesten.

Reparieren Sie Ihre Schiffe, bauen Sie noch vier weitere und greifen Sie nun die

NeoBandit777



zwei großen Inseln des blauen Gegners an. Erobern Sie die Inseln und bauen Sie sofort Gewürze an.

Produzieren Sie nun auch Schmuck und schauen Sie, dass alles im Überfluss produziert wird. Nehmen Sie dann ein Schiff, mit dem Sie so gut wie möglich den Bedarf des befreundeten Mitspielers decken. Klappt dies einigermaßen und haben Sie über 1.000 Aristokraten, vertreiben Sie den blauen Gegner auch von seinen letzten Inseln.

Mission: Das neue Imperium

Missionsziel: Den blauen Gegner besiegen und eine Insel mit 500 Einwohnern aufbauen.

Startkapital: 10.500 Taler

Sie beginnen die Mission mit einem Schiff und der Qual der Wahl, welche Insel Sie besiedeln möchten. Suchen Sie sich eine große aus und machen Sie sie zu Ihrer »Wohninsel«. Bauen Sie Ihre Insel so auf, dass sie zum Wohnort von 500 Kaufleuten wird. So können Sie eine große Werft bauen und die Kaufleute sind leichter zu versorgen als Aristokraten, die Sie auch nicht brauchen, um die Mission erfolgreich zu beenden.

Kaufen Sie Eisenerz ein, das Abbauen lohnt sich nicht wirklich. Produzieren Sie massig Kanonen und bestücken Sie mit diesen 15 große Kriegsschiffe. Machen Sie sich mit diesen auf den Weg zur größten Insel des blauen Gegners. Fahren Sie vor sein Kontor und zerstören Sie alle seine Schiffe, die dorthin unterwegs sind. Reparieren Sie gegebenenfalls stark beschädigte Schiffe bzw. bauen Sie neue und zerstören Sie dann alle Wachtürme seiner Insel, die Sie vom Wasser aus erreichen können.

Bilden Sie anschließend viele Kanoniere aus und zerstören Sie mit ihnen seine Inseln.

NeoBandit777

Mission: Ernennung zum Kaiser

Missionsziel: Den blauen Gegner besiegen, um zum Kaiser gekrönt zu werden.

Startkapital: 50.000 Taler

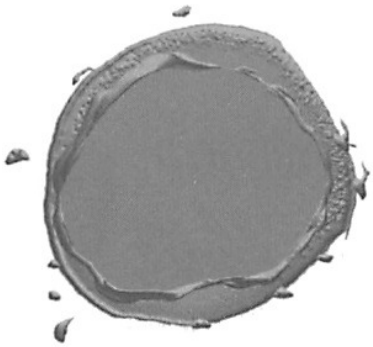
Sie starten in dieser Inselwelt mit einer großen Flotte. Suchen Sie die Schiffe raus, die Baumaterial und Nahrung geladen haben, und gründen Sie mit ihnen eine neue Stadt. Diese bauen Sie später aus, bis Sie 400 Kaufleute haben. Sind die Schiffe mit Baumaterial unterwegs zu einer Insel, nehmen Sie die anderen und warten Sie, bis weitere Mitspieler auftauchen und zerstören Sie diese gleich.

Suchen Sie nun die Schiffe raus, die Kavalleristen, Infanteristen und Musketiere befördern. Laden Sie diese ab und »schicken« Sie sie weg, um die Heereskosten zu minimieren. Die Kanoniere können Sie später noch gebrauchen.

Bauen Sie jetzt die Stadt auf und schauen Sie, dass Ihre Bilanz so schnell wie möglich positiv wird. Scheuen Sie sich nicht davor, unzählige Häuser zu bauen. Kolonisieren Sie umliegende Inseln, die Ihnen in Sachen Rohstoffe nützlich sein können. Produzieren Sie viel Holz und Stoffe, um Ihre Schiffe zu reparieren.

Fahren Sie nun mit Ihren Schiffen vor einen spitzen Teil der gegnerischen Küste (des Außenrings). Die gegnerischen Schiffe sind auf Patrouille um diesen Ring unterwegs. Warten Sie, bis sie Ihnen nach und nach in die Falle gehen und zerstört sind. Lassen Sie Ihre Schiffe dort stehen, bis der Gegner keine neuen mehr baut, was einige Zeit dauern kann. Baut er keine mehr nach, reparieren Sie Ihre Schiffe und fahren mit ihnen zum Inselring vor der gegnerischen Insel. Fangen Sie damit an, nach und nach alle Wachtürme zu zerstören. Reparieren Sie Ihre Schiffe zwischendurch auch immer wieder und zerstören Sie auch alle Türme innerhalb des Kreises und auf der Insel. Schaffen Sie nun alle Kanonen von Ihren kleinen Kriegsschiffen auf Ihre Hauptinsel und bilden Sie Kanoniere aus. Zerstören Sie mit ihnen alles, was noch am Kreis existiert, und schließlich die Hauptinsel des Gegners.

NeoBandit777



Kampagne: Im Auftrag des Königs

Schwierigkeitsgrad: ****

Mission: veni, vidi, vici

Missionsziel: Eine Stadt mit 300 Bürgern aufbauen und eine Handelsbilanz von 500 Talern erreichen.

Startkapital: 50.000 Taler

Sie starten mit einigen Schiffen auf einer Karte, die bereits zu 100% besiedelt ist. An Bord befinden sich Baumaterialien, Nahrungsmittel und viele Soldaten. Sie müssen sich eine Insel erkämpfen. Nehmen Sie sich einen Gegner, der auf der Zweitinsel Alkohol und Tabak hat, vor und übernehmen Sie seine Hauptinsel.

Versuchen Sie nun die Bilanz in den grünen Bereich zu bringen. Für 300 Bürger brauchen Sie nur 20 Häuser. (Bauen Sie aber ruhig ca. 25, da Sie eventuell nicht alle Bedürfnisse zu 100% befriedigen können.)

Vernichten Sie auch die zweite Insel des Gegners, auf der Sie anschließend Alkohol und Tabak abbauen. Jetzt können Sie die Soldaten in den Ruhestand schicken, da sie sonst unnötig Geld verbrauchen.

Haben Sie die 300 Bürger, müssen Sie die Handelsbilanz von 500 Talern erreichen. Dazu laden Sie die Kanonen von Ihren Schiffen ins Kontor und verkaufen diese. Falls Sie bei der Übernahme der Insel auch andere Waffen erhalten haben, verkaufen Sie diese ebenfalls.

Mission: Um jeden Preis

Missionsziel: Eine Stadt mit 800 Kaufleuten aufbauen.

Startkapital: 15.000 Taler

Auch in dieser Mission müssen Sie sich erst eine Insel erkämpfen. Schließen Sie zunächst alle Handels- und Friedensverträge ab, damit Sie unterwegs nicht angegriffen werden.

Fahren Sie zu der Insel in der oberen rechten Ecke. Bei der Insel entdecken Sie eine kleine Bucht mit einer Sandbank. Verstecken Sie sich dort, denn die feindlichen Schiffe patrouillieren weiter entfernt um die Insel. Führen Sie von hier aus den Angriff. Locken Sie die feindlichen Soldaten an die Schiffe, indem Sie

NeoBandit777

immer wieder einen Soldaten aus- und einsteigen lassen. Haben Sie so die Insel gesäubert, können Sie alle Soldaten rausschicken und die Insel übernehmen.

Um das Missionsziel zu erreichen, werden Sie einige Waren kaufen müssen. Vergessen Sie außerdem nicht, den Piraten Schutzgeld zu zahlen.

Mission: Sintflut

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Aristokraten aufbauen und für eine Bilanz von 500 Talern sorgen.

Startkapital: 30.000 Taler

Sie finden eine zerstörte Inselwelt vor. Auf der Hauptinsel leben die Einwohner, die sich bereits zu Kaufleuten entwickelt haben. Da die Versorgung jedoch wegen der Flut zusammengebrochen ist, werden sie sich vermutlich zu Siedlern zurückentwickeln. Vervollständigen Sie sofort die Nahrungsproduktion, indem Sie Bäckereien und Mühlen bauen. Danach richten Sie in der Nähe eine Holzinsel ein. Auf der Stoffinsel befinden sich einige Waren, schaffen Sie diese zur Hauptinsel. Haben Sie etwas Stabilität auf Ihrer Hauptinsel erreicht, können Sie sich um die restlichen Bedürfnisse kümmern.

Zahlen Sie regelmäßig Schutzgeld an die Piraten. In deren Besitz befindet sich leider die einzige Goldader, die Sie benötigen, um Aristokraten zu bekommen. Greifen Sie die Piraten mit zwei Kriegsschiffen im letzten Moment an und bauen Sie eine Goldmine und einen Goldschmieden. Sammeln Sie den Schmuck auf der ehemaligen Pirateninsel und übergeben Sie diesen den Kaufleuten, wenn Sie genug Baumaterial auf der Hauptinsel haben.

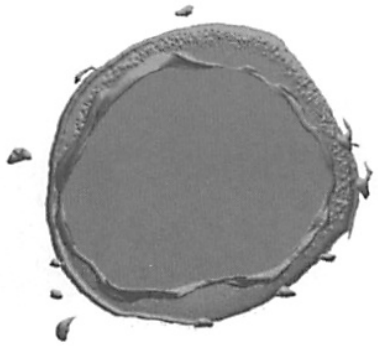
Mission: Platzmangel

Missionsziel: Eine Insel mit 2.000 Einwohnern, davon 1.500 Kaufleute, errichten. Auf der anderen Insel sollten 1.500 Einwohner, davon 1.000 Bürger, Platz finden.

Startkapital: 10.000 Taler

Dies ist eine zwar langwierige, aber recht einfache Mission. Nehmen Sie schnellstmöglichst alle Inseln ein, die Sie brauchen oder vielleicht gebrauchen könnten. Achten Sie auf die Bilanz und lassen Sie eventuell die fehlenden Produkte importieren.

NeoBandit777



Neue Abenteuer

Mission: Die Antwort

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Das Gewürz-Monopol des Gegners zerstören.

Startkapital: 1.500

Sie finden eine gut versorgte Insel vor, um die Sie sich nicht weiter kümmern müssen. Suchen Sie gleich die Burg auf und stellen Sie die Ausbildung der Schwertträger ein. An deren Stelle bilden Sie zwei bis drei Kanoniere aus und greifen mit diesen und dem Schiff die kleinere der beiden Inseln an. Der Zug trifft auf keine Gegenwehr, so dass Sie nach einigen Minuten Erfolg haben. Nun bauen Sie noch ein Kontor darauf ... Glückwunsch!

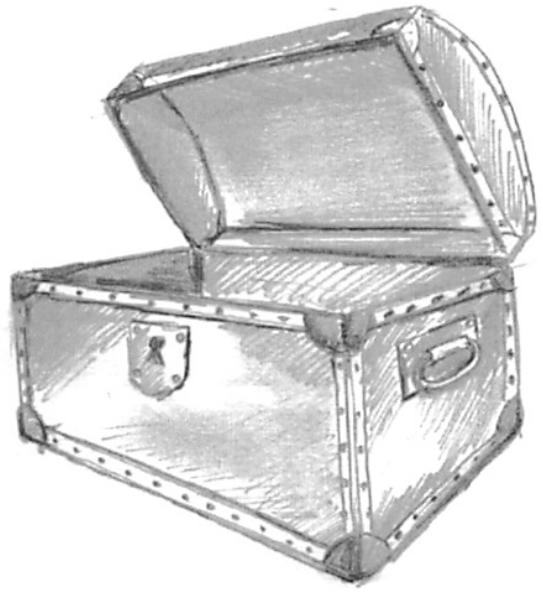
Mission: Die Goldprobe

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Eine Stadt mit 400 Einwohnern aufbauen, wobei 300 den Status Bürger erreicht haben sollen. Lagern Sie außerdem 20 t Gold ein.

Startkapital: 10.000 Taler

Besiedeln Sie die größte Insel auf der Karte. Wenn Sie den üblichen Weg des Aufbaus einer Stadt einschlagen, kann Ihnen nichts passieren. Entwickeln Sie die Stadt so weit, bis Sie eine Goldmine bauen können. Lagern Sie 20 t Gold ein und fertig.



NeoBandit777

Mission: Die Prinzenprüfung

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.500 Aristokraten, eine andere mit 2.500 errichten. Ein Schloss und eine Kathedrale bauen.

Startkapital: 100.000 Taler

Diese Mission bietet nichts Außergewöhnliches, was den Ablauf des Spiels angeht. Bauen Sie erst die kleinere Stadt mit 1.500 Aristokraten auf. Wenn diese permanent zufrieden sind, machen Sie sich an die zweite Stadt ran. Ein Schloss kann gebaut werden, wenn Ihre Siedlung 1.500 Aristokraten beherbergt; eine Kathedrale bei 2.500 Aristokraten.

Mission: Die Würze des Lebens

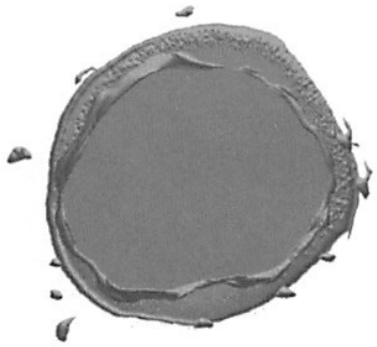
Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: 30 t Gewürze hamstern

Startkapital: 10.000 Taler

Das Ziel dieser Mission ist in wenigen Minuten erreicht. Besetzen Sie eine beliebige Insel, nicht zu klein, und bauen Sie zwei bis drei Förster und einige Häuser. Sind Sie in der Bilanz im grünen Bereich und haben zwei Steinmetze mit Arbeit versorgt, können Sie sich eine Insel mit Gewürzvorkommen bei 50% suchen. Bauen Sie auf dieser zwei bis vier Gewürzplantagen und warten Sie, bis Sie die nötige Menge Gewürze haben.

NeoBandit777



Mission: New Canada

Schwierigkeitsgrad: *

Missionsziel: 100 Siedlern ein Zuhause geben, eine positive Bilanz von 20 Talern erreichen und 80 t Holz lagern.

Startkapital: 10.000 Taler

Die vorgebaute Insel muss nur um Weniges ergänzt werden. Für 100 Siedler brauchen Sie nur 17 Häuser. Außerdem gehören auf die Insel zwei Förster, zwei Schaffarmen, eine Weberei und zwei Fischer. Mehr sollten Sie Ihren Bewohnern nicht gönnen, da Sie sonst Platzschwierigkeiten bekommen. Warten Sie nun, bis Sie 80 t Holz gesammelt haben. Um die nötigen Lagerkapazitäten aufzubringen, benötigen Sie drei Marktplätze und Kontor II.

Mission: Die Revanche

Schwierigkeitsgrad: **

Missionsziel: Den blauen Gegner vernichten und eine positive Handelsbilanz (Verkaufserlöse abzüglich Einkaufskosten) von 500 Talern erreichen.

Startkapital: 123.860 Taler

Der Aufbau der Stadt verläuft wie üblich. Entwickeln Sie die Siedlung so, dass Sie alles im Überschuss haben und genügend Steuern bezahlt werden. Bauen Sie zwei große Kampfschiffe und beladen Sie diese mit Kanonen und Kanonieren. Der blaue Gegner wird Ihnen kaum Widerstand leisten – vernichten Sie ihn!

Das Schwierigere ist, die Handelsbilanz von 500 Talern zu erreichen. Verkaufen Sie alles, was der gelbe Gegner verlangt. Und zwar müssen Sie mit Ihren Schiffen zu ihm kommen, er verreist wohl nicht so gern. Mit etwas Geduld kommen Sie auf 500 Taler.

NeoBandit777

Mission: Das Atoll

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Siedlung mit 1.000 Aristokraten errichten.

Startkapital: 10.000 Taler

Sie beginnen die Mission mit einem beladenen Schiff. Besiedeln Sie gleich die Insel östlich vom Schiff. Bauen Sie sich eine große Stadt auf. Seien Sie am Anfang vorsichtig mit der Bilanz, da Sie ja nur 10.000 Taler Startkapital haben. Besiedeln Sie nach und nach Inseln, die Sie benötigen. Vernachlässigen Sie auch den Piraten nicht und bezahlen Sie ihm regelmäßig Schutzgeld.

Kakao muss eingekauft werden, ansonsten können Sie alles reichlich für Ihre Aristokraten anbauen. Bewohnen 1.000 von ihnen Ihre Stadt, haben Sie die Mission gewonnen.

Mission: Drei sind zwei zuviel

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Beide Gegner vernichten

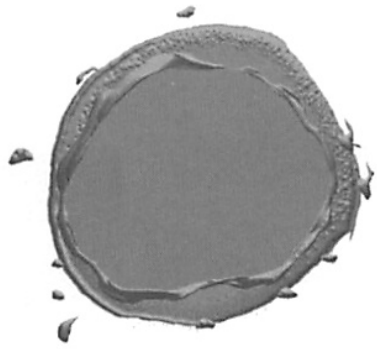
Startkapital: 5.000 Taler

Bauen Sie die Stadt so weit aus, dass Sie in der Lage sind, Kanoniere auszubilden und ca. 500–700 Taler Heereskosten verkraften können.

Für den Angriff des Gegners benötigen Sie ca. acht bis zehn große Kriegsschiffe und so viele Kanoniere, wie Sie sich leisten können. Nehmen Sie sich erst den blauen Gegner vor und fangen Sie mit seiner kleineren Insel an. Zerstören Sie erst alle erreichbaren Wachtürme mit den Schiffen, ehe Sie die Kanoniere an Land lassen und den Rest erledigen. Hat er die Insel aufgegeben, können Sie seine große Insel angreifen. Bei Bedarf ersetzen Sie die getöteten Kanoniere und reparieren immer wieder die Schiffe.

Gehen Sie bei dem gelben Gegner nach dem gleichen Prinzip vor. Vergessen Sie nicht, im Kampf ein Auge auf Ihre Bewohner zu werfen und zu überprüfen, ob noch alles zu Ihrer Zufriedenheit läuft.

NeoBandit777



Mission: Feuerland

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Siedlung mit 1.000 Aristokraten errichten.

Startkapital: 10.000 Taler

Sie beginnen die Mission mit einem Schiff und dem Bedürfnis, in dieser Inselwelt 1.000 Aristokraten ein Heim zu schaffen.

Besiedeln Sie die große Insel im Nordwesten. Siedeln Sie möglichst vom Vulkan entfernt und bauen Sie eine extra Feuerwehr für die Gebäude, die dem Vulkan zum Opfer fallen könnten.

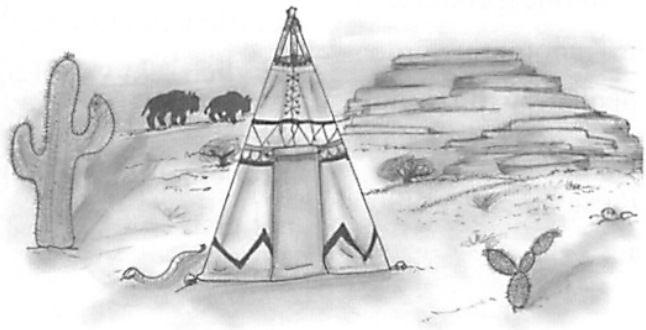
Bauen Sie sich eine gemütliche Stadt auf und fahren Sie bald mit Ihrem Schiff und genügend Baumaterial zur kleinen Insel südwestlich, wo Sie Erz und später Gold abbauen werden.

Nun ist auch der Fliegende Händler unterwegs und Sie können, wenn nötig, Erz oder Werkzeug einkaufen.

Alkohol können Sie anfangs auf Ihrer Hauptinsel produzieren, sie wird jedoch mit der Zeit zu klein für so viele Einwohner. Sie müssen sich Ersatz suchen; Sie werden stattdessen im Nordosten fündig.

Der Pirat hat sein Nest in der Regel nach einer Weile östlich Ihrer Hauptinsel und wartet auf Bestechungsgelder Ihrerseits.

Südlich Ihrer Hauptinsel finden Sie eine für Gewürze gut geeignete Insel, nordöstlich wächst Tabak sehr gut und im Südosten können Sie zur Genüge Kakao anbauen.



NeoBandit777

Mission: Goldsuche

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Zwei Städte mit je 500 Aristokraten aufbauen.

Startkapital: 10.500 Taler

Es wurde netterweise einiges für Sie vorgebaut. Stellen Sie als Erstes die automatischen Handelsrouten ein, versorgen jedoch vorerst nur eine Insel, bis diese den gewünschten Status erreicht hat, d.h. mindestens 500 Aristokraten enthält. Um dies jedoch zu erreichen, brauchen Sie Schmuck. Es gibt leider nur eine Goldmine, die auch noch in Besitz des Gegners ist. Sie befindet sich auf der Insel, die Sie mit dem Blauen teilen. Auf derselben Insel lagern einige Waffen. Bilden Sie zwölf Kanoniere aus und bauen Sie ein kleines Kriegschiff, das Sie mit acht Kanonen bestücken. Übernehmen Sie die Macht auf der Goldinsel und fangen Sie mit der Schmuckproduktion an. Die verbliebenen Kanoniere werden Sie nicht mehr brauchen, lösen Sie sie auf, um Kosten zu sparen. Zum Auflösen der Einheit klicken Sie diese an und wählen »Einheit auflösen« aus.

Stellen Sie eine reibungslose Versorgung der ersten Insel her und widmen Sie sich der zweiten. Beachten Sie, dass Sie für 500 Aristokraten nur 13 Häuser brauchen. Wegen der Steuereinnahmen brauchen Sie auf der ersten Insel jedoch paar Adlige mehr.

Mission: Größenwahn

Schwierigkeitsgrad: ***

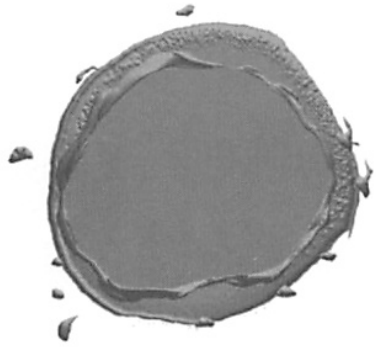
Missionsziel: Zwei Inseln mit je 10.000 Einwohnern errichten

Startkapital: 20.000

Setzen Sie sich das Ziel, 10.000 Aristokraten auf jeder Insel ein Zuhause zu bieten. Sie benötigen den wenigsten Platz. Um alle Einwohner versorgen zu können, müssen Sie Ihre Inselwelt von allen anderen Mitstreitern befreien.

Danach heißt es, langsam die erste Insel auszubauen, bis die Einwohner sich zu Kaufleuten entwickeln. Bauen Sie viele, wirklich sehr viele Lagerhäuser, und sammeln Sie Vorräte. (Ich hatte zum Beispiel auf beiden Inseln 1.000 t von jedem benötigten Gut.)

NeoBandit777



Funktioniert die Versorgung auf der ersten Insel, gehen Sie zur zweiten über. Sie wird nach dem gleichen Prinzip aufgebaut.

Besitzen Sie auf beiden Inseln Kaufleute, sammeln Sie auf einigen Schiffen Baustoffe und richten Sie für diese die automatische Handelsroute ein. Die Schiffe sollen die Waren auf den Inseln abladen, wenn Sie das Startzeichen für den Ausbau zu den Aristokraten geben. (Dies kann der Schmuck sein, den Sie auf einer anderen Insel horten.)

Mission: Kalt erwischt

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Ein Gold-Monopol erreichen und zwei Städte mit je 500 Aristokraten aufbauen.

Startkapital: 57.500 Taler

Bereiten Sie sich auf eine sehr aufregende und anspruchsvolle Mission vor. Sie besitzen zu Anfang vier Inseln, die von unzähligen feindlichen Posten umzingelt sind. Auch die Piraten lassen Ihnen keine Ruhe. Es ist vorerst nicht möglich, mit den Startschiffen die Inseln zu versorgen, da der Gegner über Sie wacht und jede Bemühung zunichte macht. Versuchen Sie als Erstes, wenigstens die Kanonen von den Schiffen abzuladen, da Sie die Schiffe wahrscheinlich verlieren werden. Danach lassen Sie die Einwohner zu Bürgern aufsteigen. Da Sie keinen gegenseitigen Warenaustausch durchführen können, müssen Sie z.B. Tabak auf einer Insel verkaufen, für die andere jedoch wieder einkaufen. Behalten Sie Ihre Bilanz im Auge, verkaufen Sie alles Überflüssige. Stellen Sie ebenfalls die Produktion von Werkzeug vorerst ein und fertigen Sie dafür die Kanonen an. Bestücken Sie den Raum um Ihr Kontor mit sehr vielen Wachtürmen, so dass jeder Feind innerhalb von Sekunden erledigt ist. Auch die Marktplätze auf Ihren Inseln müssen Sie auf gleiche Weise sichern. Bauen Sie nun ca. 10–15 kleine Kriegsschiffe und durchbrechen Sie mit diesen die Blockade – vernichten Sie nach und nach die kleinen Inseln um Sie herum. Haben Sie dies erreicht, bebauen Sie die beiden noch leeren Inseln, auf denen es Gold gibt. Die Kampfschiffe postieren Sie am besten in der Nähe des Gegners, um ihn von Ihrem Treiben abzulenken. Versorgen Sie nun die Bewohner mit allem Nötigen, bis Sie auf zwei Inseln je 500 Aristokraten haben.

NeoBandit777

Mission: Kontinentalmasse

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Drei Siedlungen mit jeweils 5.000 Aristokraten errichten und eine positive Bilanz von 5.000 Talern erreichen.

Startkapital: 15.000

Konzentrieren Sie sich vorerst auf den Aufbau einer Stadt, lassen Sie jedoch die Einwohner erst zu Kaufleuten aufsteigen, da Schmuck schnell zu einer Mangelware werden kann. Wenn Sie die eine Stadt sehr gut versorgt haben und Überschuss an Versorgungsgütern haben, werden Sie eventuell feststellen, dass einer der Gegner zu viele Inseln eingenommen hat, so dass Sie kaum noch Platz für die anderen beiden Siedlungen haben. Vernichten Sie nach dem üblichen Prinzip einen Gegner und bauen Sie die beiden anderen Städte auf, bis Sie wieder genug Kaufleute haben. In der Zeit sollten Sie auf den Goldinseln genug Schmuck hergestellt haben. Sind die Kaufleute auf allen drei Inseln zufrieden und haben genug Baumaterial, beliefern Sie sie mit Schmuck. Durch die Steuereinnahmen sollten Sie eigentlich die passende Bilanz von über 5.000 Talern haben. Wenn nicht, schalten Sie kurz die nicht lebenswichtigen Betriebe ab und verkaufen Sie alles Überflüssige.

Mission: Milde Gaben

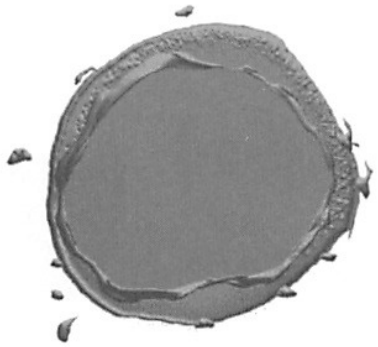
Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Siedlung mit 1.500 Aristokraten aufbauen.

Startkapital: 45.000 Taler

Sie bekommen eine vorgebaute Siedlung, in der Sie sich gleich umsehen sollten. Schalten Sie vorerst die Werkzeugproduktion ab und reißen Sie alle Erzschmelzen und Werkzeugwerkstätten ab, bis Sie nur je eine von jeder Sorte haben. Auch der Musketenbauer und die Schwertschmiede sind nicht nötig. Legen Sie außerdem die Erzminen still, Sie haben einen guten Vorrat an Eisen. Verkaufen Sie Holz und Ziegel, um Ihre Bilanz aufzubessern. Als Nächstes nehmen Sie

NeoBandit777



alle Plantagen und die dazu gehörigen Stätten in Betrieb. Nun sollen sich die Einwohner zu Kaufleuten entwickeln und fleißig Steuern zahlen. Haben Sie auf die Weise Ihre Bilanz in den grünen Bereich gebracht, müssen Sie sich um das Gold kümmern. Es gibt nur ein Vorkommen von Gold und es befindet sich in Besitz der Eingeborenen oder der Piraten. Für die Piraten benötigen Sie drei große Kriegsschiffe, die voll mit Kanonen bestückt sind und ca. acht Kanoniere, wenn die Pirateninsel Türme im Landesinneren hat. Nehmen Sie die Insel ein, und errichten Sie dort eine Goldmine. Nun müssen Sie auf der Stadt-Insel noch eine Goldschmiede bauen und die Entwicklung der Aristokraten beobachten. Denken Sie daran, dass Sie genug Baustoffe zur Verfügung haben, damit der Aufbau der Stadt schnell voranschreitet. Sonst gehen Ihnen die Versorgungsgüter zu schnell aus, da Aristokraten mehr an der Zahl sind und dementsprechend auch mehr verbrauchen.

Mission: Piraten!

Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Eine Stadt mit 1.000 Aristokraten aufbauen

Startkapital: 10.000 Taler

Da es auf dieser Karte nur kleine Inseln gibt, die nicht besetzt sind, sind Sie gezwungen zu handeln. Sie werden kein Erz und auch kein Gold abbauen können. Errichten Sie eine kleine Stadt mit 25 Häusern und versorgen Sie diese. Eine Tabak- und eine Alkoholinsel können Sie auf einer der kleinen Inseln platzieren. Auf der Hauptinsel beuten Sie alle Ressourcen, auch die mit 50%, aus. Bauen Sie eine Werkzeugschmiede und kaufen Sie Eisen ein, um Werkzeug herzustellen. Verkaufen Sie alles Überflüssige: Holz, Ziegel ...

Zahlen Sie regelmäßig Schutzgeld an den Piraten und Sie werden keine größeren Schwierigkeiten haben.

NeoBandit777

Mission: Pirates Paradise

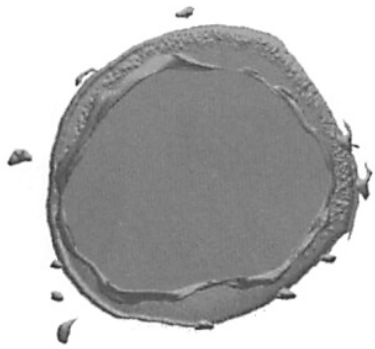
Schwierigkeitsgrad: ***

Missionsziel: Das Piratennest und alle Piratenschiffe vernichten.

Startkapital: 100.000 Taler

Ziehen Sie gleich alle Ihre Schiffe zu der besiedelten Insel zurück, so dass der Feind nicht die zerstreute Formation von Ihnen angreift. Während des Angriffs müssen Sie dafür sorgen, dass die Schiffe zu mehreren ein feindliches Schiff angreifen: Masse statt Klasse! Haben ca. 8–10 Schiffe den ersten Zug des Piraten überlebt, können Sie unbesorgt weiter spielen, da ein zweiter Angriff nicht zu erwarten ist. Haben Sie jedoch fast alles verloren, starten Sie das Spiel ruhig neu und versuchen Sie es noch mal. Wir gehen also davon aus, dass Sie einige Schiffe retten konnten. Fahren Sie nun zu den Werften und lassen Sie die Schiffe reparieren. Danach suchen Sie die Pirateninseln auf. Zerstören Sie nach und nach alle Türme und kehren Sie immer wieder zum Reparieren zurück. Ziehen Sie das Ganze recht zügig durch, damit Ihnen das Geld nicht zu schnell ausgeht. Stellen Sie außerdem die Produktion von Stoffen und Kanonen ein. Auch die Minen und die dazu gehörigen Betriebe brauchen Sie nicht. Lassen Sie uns die Piraten jagen!

NeoBandit777



Die Einwohner: ihre Häuser und Bedürfnisse

Die nachfolgende Übersicht bietet Ihnen eine schnelle Hilfe beim Ausbau Ihrer Häuser. Beachten Sie bitte folgende Punkte:

- *Alle Einwohner benötigen Nahrung und den Marktplatz, obwohl diese nicht aufgelistet sind.*
- *Eine Weiterentwicklung eines Hauses setzt alle vorhergehenden Gebäude und Waren voraus, also nicht etwa das Wirtshaus abreißen.*
- *Da ein Aristokratenhaus mehr Einwohner hat, benötigt es dementsprechend auch mehr Nahrung, Stoffe etc. Es bringt aber gleichfalls mehr Steuern ein.*
- *Wollen Sie ein Haus auf einer bestimmten Stufe lassen, verbieten Sie den Bezug von Baustoffen oder lassen Sie die Bedürfnisse unbefriedigt, die der Weiterentwicklung dienen.*
- *Die Einwohner benötigen außerdem eine Feuerwehr und einen Arzt. Die Häuser müssen dafür einen Zugang zur Straße haben.*
- *Die Kapelle wird durch den Bau einer Kirche ersetzt – weg mit der Kapelle. Die Kathedrale kann wiederum die Kirche ersetzen. Auch eine Hochschule ersetzt die normalen Schulen. Hierbei muss der Wirkungsbereich der Gebäude beachtet werden, nicht dass Sie auf einmal Häuser ohne geistlichen Beistand haben. Das würde zur Zurückentwicklung führen.*

NeoBandit777

Das Pionierhaus

Einwohner: *1–2*

Baukosten: *3 t Holz*

Bedarf für Ausbau zum Siedlerhaus:
Kapelle, Stoffe

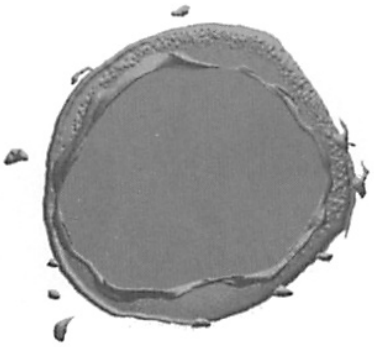
Das Siedlerhaus

Einwohner: *2–6*

Baukosten: *1 t Werkzeug, 3 t Holz*

Bedarf für den Ausbau zum Bürgerhaus:
Wirtshaus, Schule, Alkohol, Tabak oder Gewürz

NeoBandit777



Das Bürgerhaus

Einwohner: *6–15*

Baukosten: *2 t Werkzeug, 2 t Holz, 6 t Ziegel*

Bedarf für den Ausbau zum Kaufleutehaus: Kirche, Badehaus. Gewürze oder Tabak ergänzen, je nachdem, was fehlte.

Das Kaufleutehaus

Einwohner: *15–25*

Baukosten: *3 t Werkzeug, 3 t Holz, 9 t Ziegel*

Bedarf für den Ausbau zum Aristokratenhaus: Hochschule, Theater, Kakao, Schmuck, Kleidung

NeoBandit777

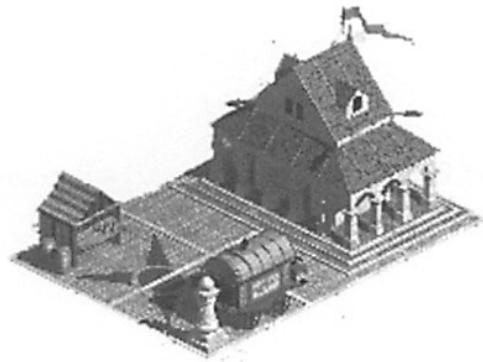
Das Aristokratenhaus

Einwohner: *25–40*

Baukosten: *3 t Werkzeug, 3 t Holz, 12 t Ziegel*

Öffentliche und gewerbliche Objekte

Der Marktplatz



Platzbedarf: *4 x 2*

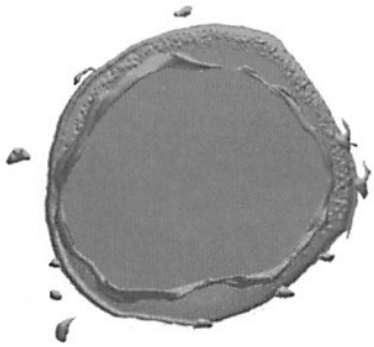
Baukosten: *200 Taler, 4 t Werkzeug, 10 t Holz*

Betriebskosten: *10 Taler*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Mit dem Marktplatz werden Ihr Reich und die Lagerkapazitäten um 10 t für jedes Produkt erweitert.

NeoBandit777



Die Kapelle

Platzbedarf: *1 x 2*

Baukosten: *100 Taler, 2 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *5 Taler*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Wird nach dem Bau von Kirche/ Kathedrale überflüssig, kann entfernt werden.

Die Feuerwehr

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *150 Taler, 3 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *15 Taler*

Verfügbar ab: *15 Siedler*

ANMERKUNG: Löscht das Feuer, muss aber einen Zugang zur Straße und zu den Gebäuden haben. In der Nähe des Vulkans empfehlen sich Plätze anstelle der Straße, da diese nicht zerstört werden können und damit der Feuerwehr zugänglich sind. Bauen Sie die Feuerwehr niemals direkt an ein Wohnhaus. Die Feuerwehmänner scheinen keine guten Nachbarn zu sein und übersehen ein Feuer direkt unter ihrer Nase.

NeoBandit777

Das Wirtshaus

Platzbedarf: *3 x 2*

Baukosten: *250 Taler, 3 t Werkzeug, 4 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *15 Taler*

Verfügbar ab: *50 Siedler*

Die Schule

Platzbedarf: *2 x 2*

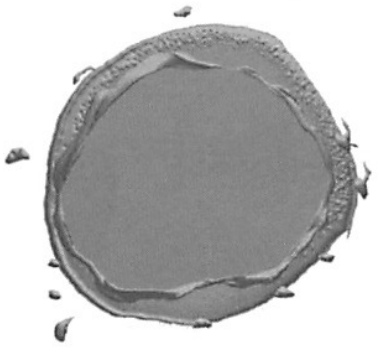
Baukosten: *300 Taler, 4 t Werkzeug, 5 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 Taler*

Verfügbar ab: *100 Siedler*

ANMERKUNG: Wird nach dem Bau einer Hochschule überflüssig.

NeoBandit777



Der Arzt

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *450 Taler, 4 t Werkzeug, 4 t Holz, 9 t Ziegel*

Betriebskosten: *30 Taler*

Verfügbar ab: *50 Bürger*

ANMERKUNG: Muss einen Straßenzugang zu den Häusern haben.

Das Badehaus

Platzbedarf: *3 x 4*

Baukosten: *1.200 Taler, 6 t Werkzeug, 5 t Holz, 19 t Ziegel*

Betriebskosten: *60 Taler*

Verfügbar ab: *210 Bürger*

NeoBandit777

Das Denkmal

Platzbedarf: *1 x 1*

Baukosten: *keine*

Betriebskosten: *keine*

Verfügbar ab: *30 Min. Zufriedenheit Ihrer Einwohner*

ANMERKUNG: Hat keinen praktischen Zweck.

Der Galgen

Platzbedarf: *1 x 1*

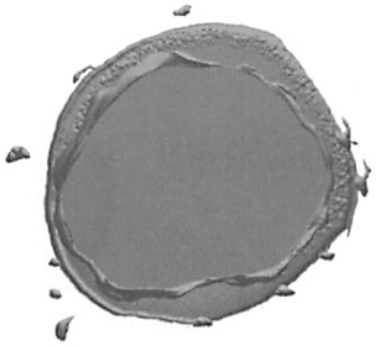
Baukosten: *100 Taler, 1 t Werkzeug, 2 t Holz*

Betriebskosten: *20 Taler*

Verfügbar ab: *100 Bürger*

ANMERKUNG: Hält die Diebe und die Mörder ab.

NeoBandit777



Die Hochschule

Platzbedarf: *3 x 3*

Baukosten: *750 Taler, 6 t Werkzeug, 5 t Holz, 19 t Ziegel*

Betriebskosten: *60 Taler*

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

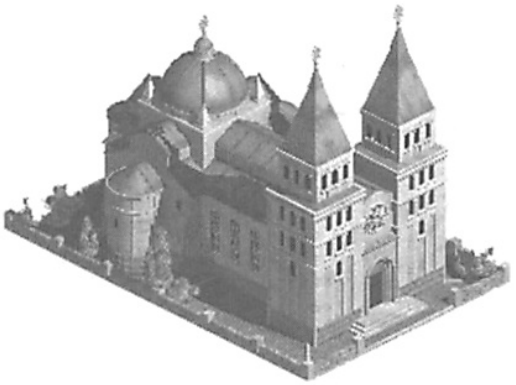
Die Kathedrale

Platzbedarf: *4 x 6*

Baukosten: *7.500 Taler, 25 t Werkzeug, 25 t Holz, 70 t Ziegel*

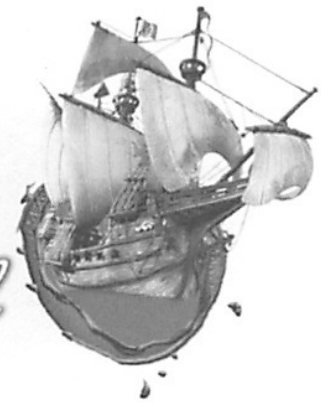
Betriebskosten: *90 Taler*

Verfügbar ab: *2.500 Aristokraten*



ANMERKUNG: Ersetzt die Kapelle und die Kirche. Da die Kapelle von Ihren Einwohnern spendiert wird, kann diese nur einmal gebaut werden: einmal abgerissen – weg für immer.

NeoBandit777



Die Kirche

Platzbedarf: *4 x 3*

Baukosten: *1.600 Taler, 7 t Werkzeug, 7 t Holz, 25 t Ziegel*

Betriebskosten: *50 Taler*

Verfügbar ab: *150 Bürger*

ANMERKUNG: Ersetzt die Kapelle.

Das Schloss

Platzbedarf: *5 x 7*

Baukosten: *5.000 Taler, 15 t Werkzeug, 20 t Holz, 50 t Ziegel*

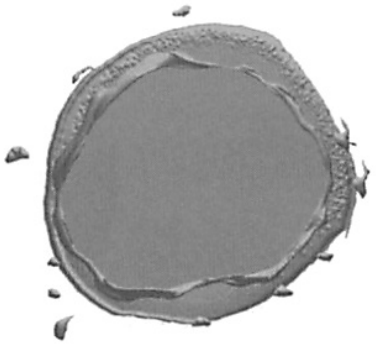
Betriebskosten: *40 Taler*

Verfügbar ab: *1.500 Aristokraten*

ANMERKUNG: Hat keine Funktion, kann wie die Kapelle nur einmal gebaut werden.

Kathedrale

NeoBandit777



Das Theater

Platzbedarf: *3 x 3*

Baukosten: *1.200 Taler, 6 t Werkzeug, 5 t Holz, 19 t Ziegel*

Betriebskosten: *80 Taler*

Verfügbar ab: *300 Kaufleute*

Der Triumphbogen

Platzbedarf: *1 x 3*

Baukosten: *keine*

Betriebskosten: *keine*

Verfügbar ab: *Sieg über einen Gegner*

ANMERKUNG: hat keine Funktion, kann wie die Straße benutzt werden.

NeoBandit777

Die Webstube

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *10/5*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Für höchste Effizienz benötigt die Weberei zwei Schaffarmen in ihrer Nähe.

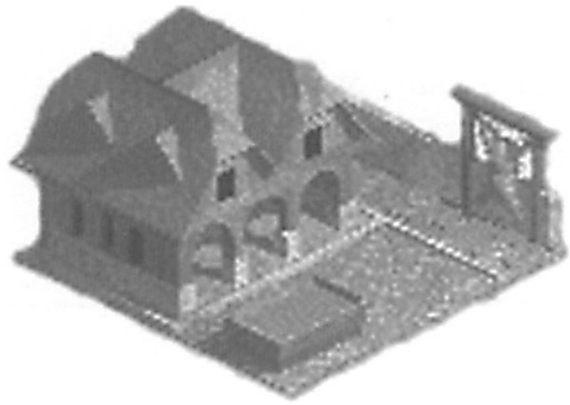
Die Fleischerei

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *150 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz*

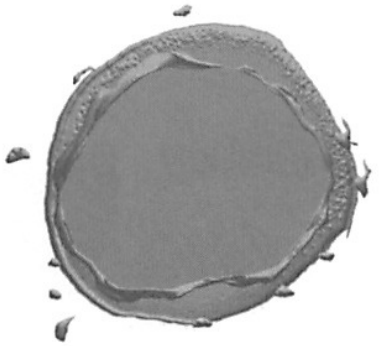
Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *30 Pioniere*



ANMERKUNG: Zwei Rinderfarmen sollten einen Fleischer ausreichend versorgen.

NeoBandit777



Die Windmühle

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *100 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *75 Siedler*

ANMERKUNG: Zwei Getreidefarmen liefern genug Rohstoffe für eine Windmühle.

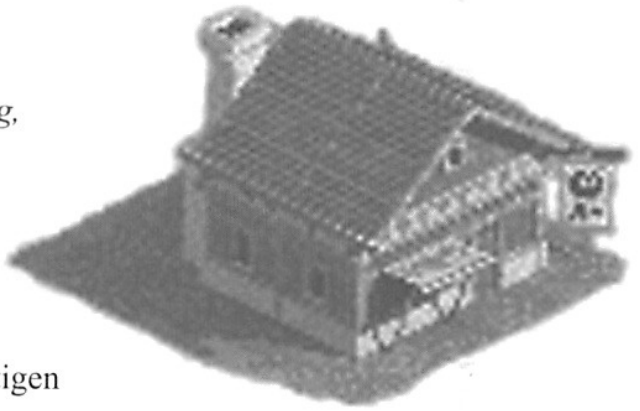
Die Bäckerei

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *150 Taler, 2 t Werkzeug, 6 t Holz*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *75 Siedler*



ANMERKUNG: Zwei Windmühlen benötigen Sie für eine Bäckerei.

NeoBandit777

Die Tabakwaren

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 2 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *20/10*

Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Für eine reibungslose Produktion der Zigarren sorgen zwei Tabakplantagen.

Die Rumbrennerei

Platzbedarf: *2 x 2*

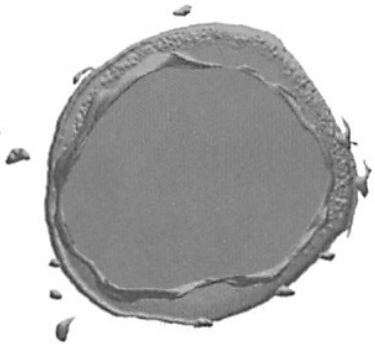
Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 2 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *15/7*

Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Zwei Zuckerrohrplantagen beliefern eine Rumbrennerei.

NeoBandit777



Die Schneiderei

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *150 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz, 2 t Ziegel*

Betriebskosten: *10/5*

Verfügbar ab: *200 Bürger*

ANMERKUNG: Hier wird die Kleidung für Ihre Einwohner hergestellt, schließlich sind sie nicht in Eden.

Die Weberei

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *200 Taler, 4 t Werkzeug, 3 t Holz, 7 t Ziegel*

Betriebskosten: *20/10*

Verfügbar ab: *200 Bürger*

ANMERKUNG: Die Weberei ist effektiver als die Webstube und wird vorzugsweise in der Nähe von zwei Baumwohlplantagen eingesetzt.

NeoBandit777

Der Steinmetz

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *100 Taler, 5 t Werkzeug, 5 t Holz*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *15 Siedler*

ANMERKUNG: Zwei Steinmetze finden an einem Steinbruch genug Platz zum Arbeiten.

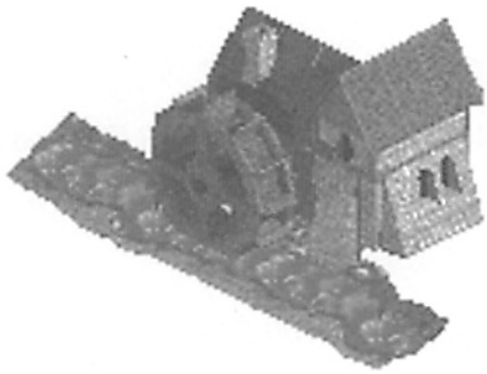
Die Wassermühle

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *100 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz*

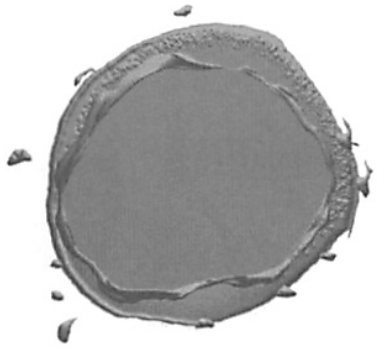
Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *75 Siedler*



ANMERKUNG: Die Wassermühle ist effizienter als die Windmühle, braucht jedoch einen Fluss, wo sie am Ufer gebaut wird.

NeoBandit777



Die Erzschmelze

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *200 Taler, 3 t Werkzeug, 1 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *25/10*

Verfügbar ab: *120 Siedler*

ANMERKUNG: Die Erzschmelze sollte in der Nähe der Erzmine und eines Marktplatzes gebaut werden, da sie zur Verarbeitung des Erzes auch Holz benötigt.

Die Werkzeugschmiede

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *150 Taler, 3 t Werkzeug, 2 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *25/10*

Verfügbar ab: *100 Siedler*

ANMERKUNG: Gleich an der Erzschmelze gebaut, erzielt die Werkzeugschmiede die besten Ergebnisse.

NeoBandit777

Die Goldschmiede

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *1.500 Taler, 7 t Werkzeug, 2 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *45/20*

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

ANMERKUNG: Dient zur Schmuckherstellung und sollte in der Nähe der Goldmine errichtet werden.

Die Schwertschmiede

Platzbedarf: *2 x 2*

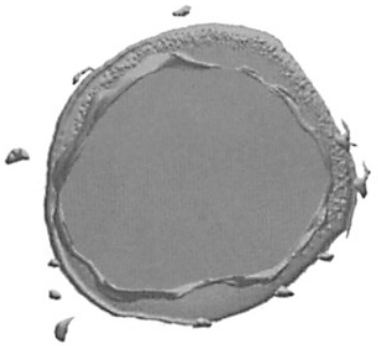
Baukosten: *450 Taler, 5 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *30/14*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Hier werden eben Waffen hergestellt.

NeoBandit777



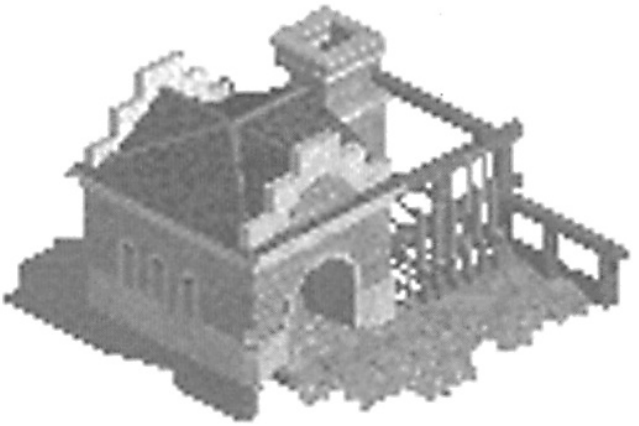
Der Musketenbauer

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *600 Taler, 9 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *45/20*

Verfügbar ab: *400 Kaufleute*



ANMERKUNG: Auch hier gibt es keine Teddybären, sondern Waffen.

Die Kanonengießerei

Platzbedarf: *3 x 3*

Baukosten: *750 Taler, 6 t Werkzeug, 5 t Holz, 15 t Ziegel*

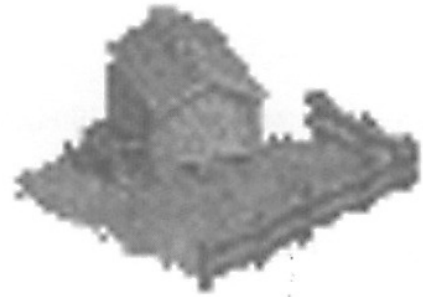
Betriebskosten: *60/25*

Verfügbar ab: *400 Bürger*

ANMERKUNG: Die guten alten Kanonen werden hier aus Eisen und Holz gezaubert.

NeoBandit777

Das Forsthaus



Platzbedarf: *2 x 2*

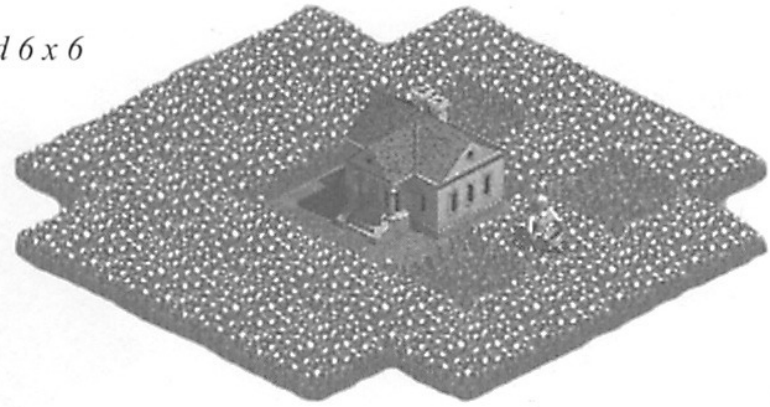
Baukosten: *50 Taler, 2 t Werkzeug, 0 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Von Wald umgeben, benötigt Ihr Förster nur noch einen Straßenzugang.

Die Baumwollplantage



Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

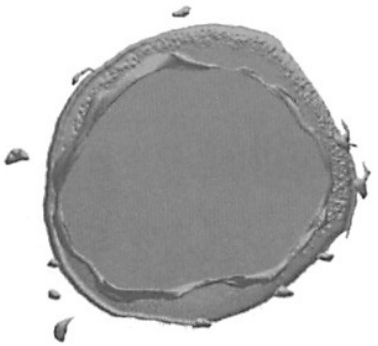
Baukosten: *200 Taler, 2 t Werkzeug, 3 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *25/10 Taler*

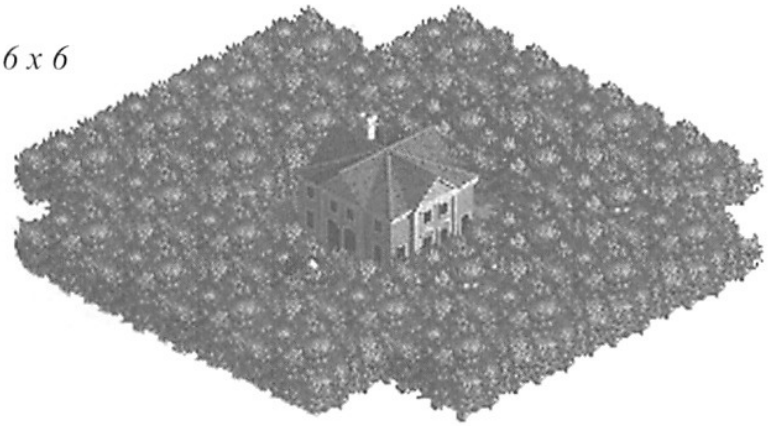
Verfügbar ab: *200 Bürger*

ANMERKUNG: Produziert effektiver Wolle als die Schaffarm.

NeoBandit777



Die Kakaoplantage



Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

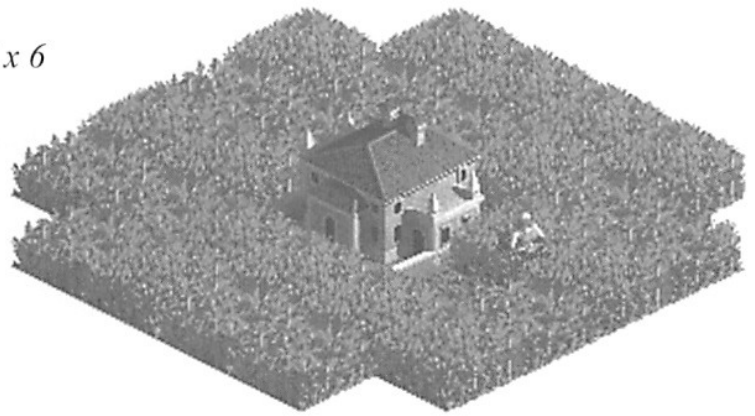
Baukosten: *300 Taler,*
2 t Werkzeug,
3 t Holz,
8 t Ziegel

Betriebskosten: *35/15 Taler*

Verfügbar ab: *200 Bürger*

ANMERKUNG: Kakao, der Garant für eine ausgeglichene Siedlung.

Die Zuckerrohrplantage



Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

Baukosten: *300 Taler,*
2 t Werkzeug,
3 t Holz,
8 t Ziegel

Betriebskosten: *25/10 Taler*

Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Die etwas teure Methode, Alkohol für seine Einwohner zu produzieren.

NeoBandit777

Die Gewürzplantage

Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

Baukosten: *300 Taler,*
2 t Werkzeug,
3 t Holz,
8 t Ziegel

Betriebskosten: *35/15*

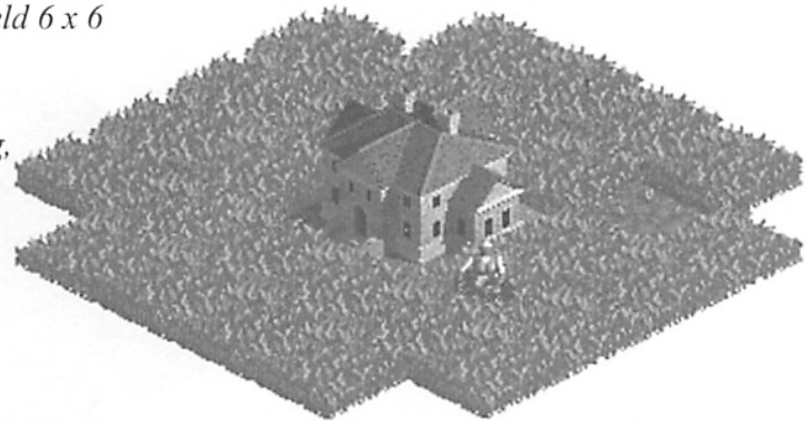
Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Welcher Bürger von Welt will schon seine Suppe ohne Gewürze schlürfen?

Die Tabakplantage

Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

Baukosten: *300 Taler,*
2 t Werkzeug,
3 t Holz,
8 t Ziegel

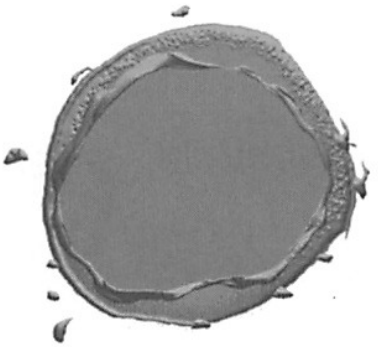


Betriebskosten: *35/15*

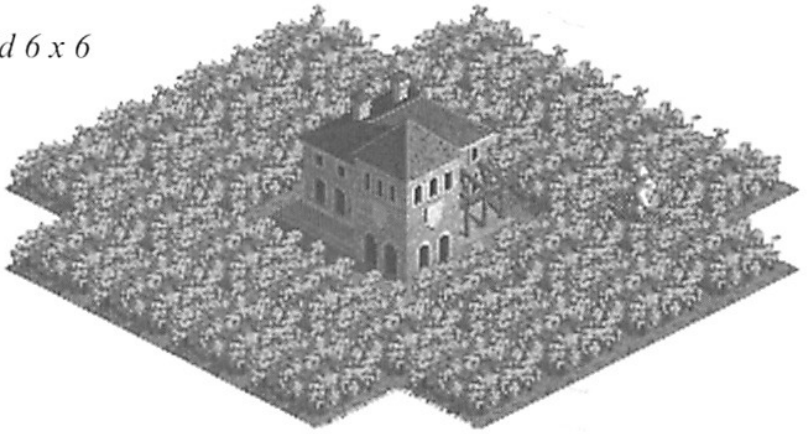
Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Zwei Plantagen dieser Sorte liefern ausreichend Kraut, um im Tabakwarenladen effektiv Zigarren herstellen zu lassen.

NeoBandit777



Das Weingut



Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 6 x 6*

Baukosten: *300 Taler,*
2 t Werkzeug,
3 t Holz,
8 t Ziegel

Betriebskosten: *35/15*

Verfügbar ab: *40 Siedler*

ANMERKUNG: Die günstigere Methode, Alkohol herstellen zu lassen.

Die Getreidefarm

Platzbedarf: *2 x 2, mit Feld 4 x 4*

Baukosten: *100 Taler,*
2 t Werkzeug,
5 t Holz,
0 t Ziegel

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *75 Siedlern*

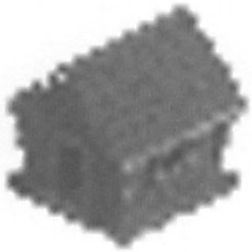
ANMERKUNG: Eine Windmühle will von zwei geselligen Bauern beliefert werden, um effektiv zu arbeiten.

NeoBandit777

Die Jagdhütte

Platzbedarf: *1 x 1*

Baukosten: *50 Taler, 2 t Werkzeug, 2 t Holz, 0 t Ziegel*



Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Der Waidmann jagt für Sie die schmackhaftesten Hirsche, sofern man seine Hütte in der Nähe eines Waldes baut.

Die Schaffarm

Platzbedarf: *2 x 2*

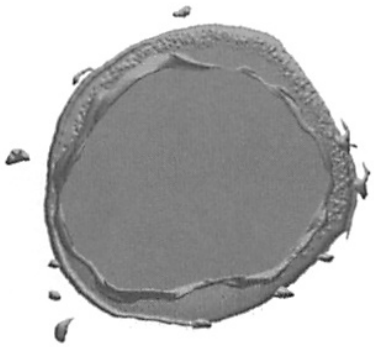
Baukosten: *200 Taler, 2 t Werkzeug, 4 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Die ineffiziente, aber leider am Anfang notwendige Methode der Wollproduktion.

NeoBandit777



Die Rinderfarm

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *100 Taler, 1 t Werkzeug, 4 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *5/0*

Verfügbar ab: *30 Pioniere*

ANMERKUNG: In zwei Farmen produzieren die Bauern genügend Kühe, um einen Schlachter ausreichend zu beliefern. Fragt sich nur, was diese mit der Milch machen.

Die kleine Werft

Platzbedarf: *3 x 3*

Baukosten: *1.100 Taler, 8 t Werkzeug, 12 t Holz, 3 t Ziegel*

Betriebskosten: *100/20*

Verfügbar ab: *120 Siedler*

ANMERKUNG: Benötigt einen Marktplatz in der Nähe, nicht etwa um mit Treibgut zu handeln, sondern um Material für die Schiffe zu bekommen.

NeoBandit777

Die große Werft

Platzbedarf: *4 x 4*

Baukosten: *2.800 Taler, 10 t Werkzeug, 25 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *150/30*

Verfügbar ab: *500 Kaufleute*

ANMERKUNG: Benötigt wie der kleine Bruder ebenfalls einen Marktplatz in der Nähe.

Die Fischerhütte

Platzbedarf: *1 x 1*

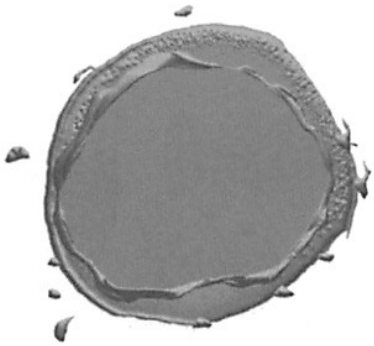
Baukosten: *100 Taler, 3 t Werkzeug, 5 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *5/0*

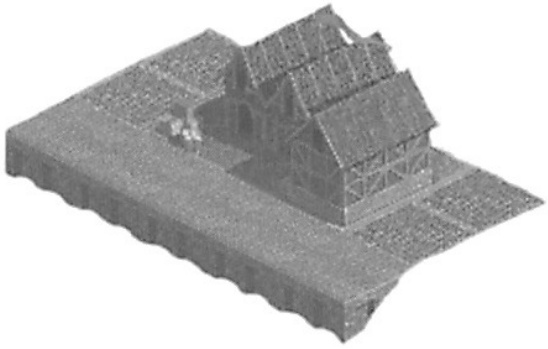
Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: In der unmittelbaren Nähe der Fischgründe gebaut, fängt der Fischer für Sie alles Genießbare aus dem Meer.

NeoBandit777



Das Kontor I



Platzbedarf: *3 x 2*

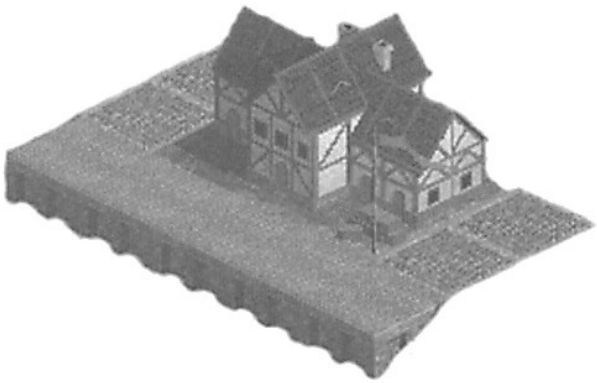
Baukosten: *100 Taler, 3 t Werkzeug, 6 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *15*

Verfügbar ab: *sofort*

ANMERKUNG: Ihr Ausgangsgebäude, von dem Sie Ihre Inseln aufbauen, hat eine Lagerkapazität von 30 Tonnen. Egal, um welches Produkt oder um welchen Rohstoff es sich handelt.

Das Kontor II



Platzbedarf: *3 x 2*

Baukosten: *180 Taler, 3 t Werkzeug, 7 t Holz, 0 t Ziegel*

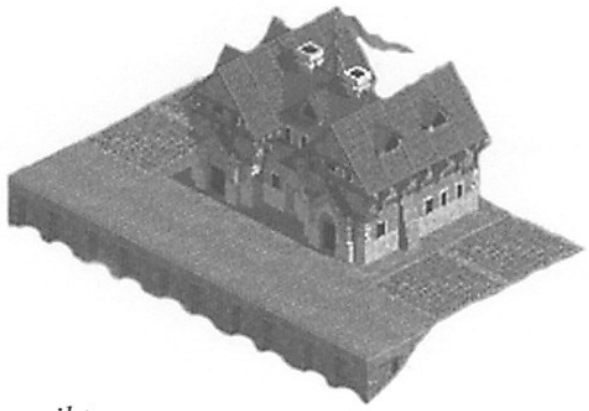
Betriebskosten: *15*

Verfügbar ab: *30 Siedler*

Besonderheit: *50 Tonnen lagert dieses leicht getunte Kontor.*

NeoBandit777

Das Kontor III



Platzbedarf: *3 x 2*

Baukosten: *250 Taler, 4 t Werkzeug, 4 t Holz, 6 t Ziegel*

Betriebskosten: *15*

Verfügbar ab: *100 Bürger*

Besonderheit: *Schon etwas lagerfreudiger gibt sich dieses Kontor mit 75 Tonnen Lagerkapazität.*

Das Kontor IV

Platzbedarf: *3 x 2*

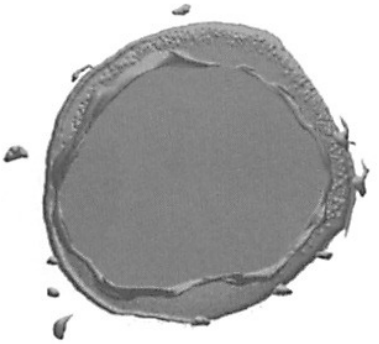
Baukosten: *250 Taler, 5 t Werkzeug, 4 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *15*

Verfügbar ab: *250 Kaufleute*

Besonderheit: *Der Traum eines jeden Freibeuters: das mit 100 Tonnen Ladekapazität größte Kontor im Spiel.*

NeoBandit777



Der Steinbruch

Platzbedarf: *2 x 1*

Baukosten: *150 Taler, 6 t Werkzeug, 2 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *0 Taler*

Verfügbar ab: *15 Siedler*

ANMERKUNG: Der beliebte Steinbruch wird am liebsten von zwei Steinmetzen genutzt.

Die Erzmine

Platzbedarf: *2 x 1*

Baukosten: *1.000 Taler, 10 t Werkzeug, 20 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *60/20 Taler*

Verfügbar ab: *120 Siedler*

ANMERKUNG: Die Erzmine fördert nicht gerade sehr viel Erz.

NeoBandit777

Die tiefe Erzmine

Platzbedarf: *2 x 1*

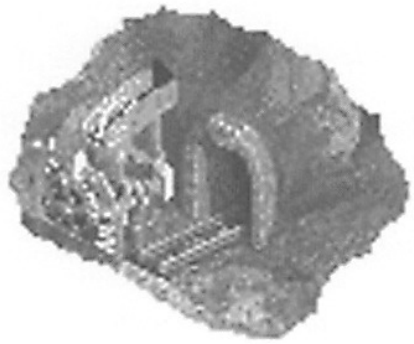
Baukosten: *1.800 Taler, 15 t Werkzeug, 30 t Holz, 7 t Ziegel*

Betriebskosten: *60/20 Taler*

Verfügbar ab: *450 Bürger*

ANMERKUNG: Viel effektiver gibt sich die tiefe Erzmine. Ist der Berg gutmütig und flutet nicht die Stollen, fördert die Mine oft das ganze Spiel hindurch ohne Pause.

Die Goldmine



Platzbedarf: *2 x 1*

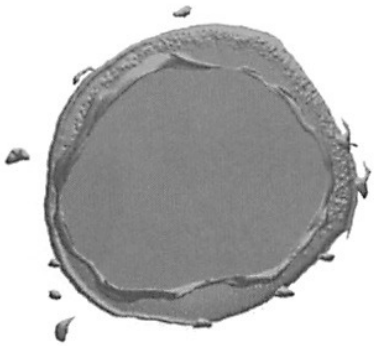
Baukosten: *1.000 Taler, 10 t Werkzeug, 20 t Holz, 5 t Ziegel*

Betriebskosten: *60/20 Taler*

Verfügbar ab: *150 Bürger*

ANMERKUNG: Ebenfalls sehr effektiv gibt sich die Goldmine.
Sie produziert genug Gold für zwei geschickte Goldschmiede.

NeoBandit777



Die Burg

Platzbedarf: *2 x 2*

Baukosten: *600 Taler, 4 t Werkzeug, 3 t Holz, 10 t Ziegel*

Betriebskosten: *55 Taler*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Drei Soldaten können hier in die Warteschleife gegeben werden.

Die große Burg

Platzbedarf: *3 x 3*

Baukosten: *1.300 Taler, 8 t Werkzeug, 5 t Holz, 18 t Ziegel*

Betriebskosten: *90 Taler*

Verfügbar ab: *400 Kaufleute*

ANMERKUNG: Fünf Mannen rüsten Sie hier für den Krieg.

NeoBandit777

Die Festung

Platzbedarf: *5 x 5*

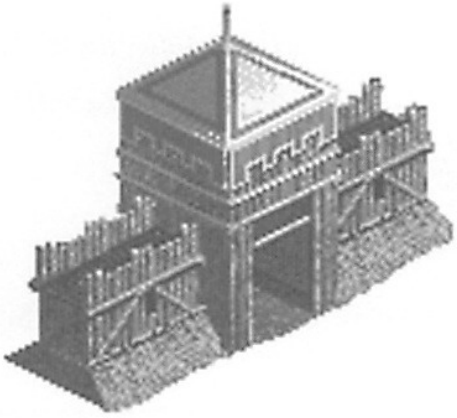
Baukosten: *2.500 Taler, 12 t Werkzeug, 8 t Holz, 25 t Ziegel*

Betriebskosten: *130 Taler*

Verfügbar ab: *600 Aristokraten*

ANMERKUNG: In diesem Kolossalbau finden bis zu acht ausgebildete Kämpfer ein Zuhause.

Das Holztor



Platzbedarf: *1 x 1*

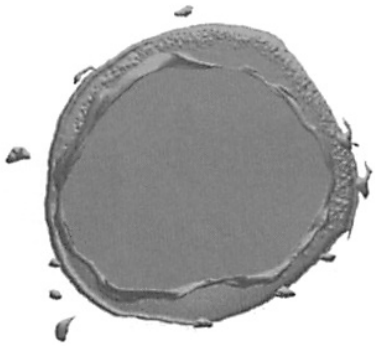
Baukosten: *12 Taler, 0 t Werkzeug, 2 t Holz, 0 t Ziegel*

Betriebskosten: *0 Taler*

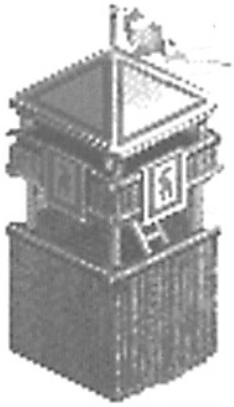
Verfügbar ab: *30 Siedler*

ANMERKUNG: Zur Verschönerung und/oder minimalen Verteidigung Ihrer Stadt.

NeoBandit777



Der hölzerne Wachturm



Platzbedarf: *1 x 1*

Baukosten: *200 Taler, 2 t Werkzeug, 7 t Holz, 0 t Ziegel, 2 t Kanonen*

Betriebskosten: *5 Taler*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Nicht gerade stabil, aber feuerkräftig gibt sich der hölzerne Wachturm.

Das Tor

Platzbedarf: *1 x 1*

Baukosten: *15 Taler, 0 t Werkzeug, 0 t Holz, 3 t Ziegel*

Betriebskosten: *0 Taler*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Wie das Holztor zur Verschönerung bzw. minimalen Verteidigung.

NeoBandit777

Das Stadttor

Platzbedarf: *3 x 1*

Baukosten: *25 Taler, 0 t Werkzeug, 0 t Holz, 4 t Ziegel*

Betriebskosten: *0 Taler*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Auch dieses Tor können Sie zum Schmücken Ihrer Stadt verwenden.

Der Wachturm

Platzbedarf: *1 x 1*

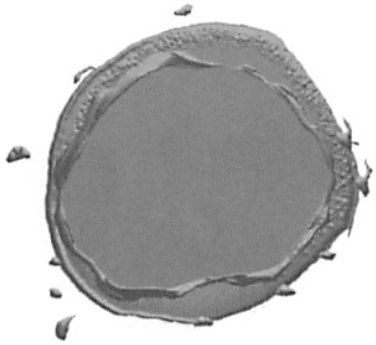
Baukosten: *300 Taler, 2 t Werkzeug, 1 t Holz, 6 t Ziegel, 2 t Kanonen*

Betriebskosten: *5 Taler*

Verfügbar ab: *200 Siedler*

ANMERKUNG: Die steinerne Variante des Wachturms erweist sich als unverzichtbar für eine Verteidigung.

NeoBandit777



Cheats

Drücken Sie [Strg] + [Alt] + [CapsLock] + [W] und tippen Sie in die Eingabezeile links unten **2061** ein, gefolgt von [Enter], um den Cheatmodus zu aktivieren. Drücken Sie [a], um folgende Cheats zu aktivieren:

[CapsLock] + [M] 50 Goldstücke dazu

[CapsLock] + [K] 1 t Kanone mehr (Schiff muss aktiviert sein)

[CapsLock] + [T] 5 t Werkzeuge mehr (Kontor muss aktiviert sein)

[CapsLock] + [H] 5 t Holz mehr (Kontor muss aktiviert sein)

[CapsLock] + [Z] 5 Ziegel mehr (Kontor muss aktiviert sein)

[CapsLock] + [?] Koordinaten anzeigen

[CapsLock] + [F8] achtfache Spielgeschwindigkeit

Außerdem können Sie die Zahl von Gütern erhöhen, wenn rechts unten eine Warenübersicht mit roten Balken zu sehen ist (Schiff, Markt oder Kontor aktivieren). Drücken Sie dazu erneut [Strg] + [Alt] + [CapsLock] + [W] und geben Sie eine der folgenden Zahlen ein:

[1] Inhalt eines Gebäudes

[2] Eisenerz

[3] Gold

[4] Wolle

[5] Zuckerrohr

[6] Tabak

[7] Schlachtvieh

[8] Korn

[9] Mehl

[10] Eisenwaren

[11] Schwerter

[12] Musketen

NeoBandit777

[13] Kanonen

[14] Nahrung

[15] Zigarren

[16] Gewürze

[17] Kakao

[18] Alkohol

[19] Stoffe

[20] Kleidung

[21] Schmuck

[22] Werkzeug

[23] Holz

[24] Ziegel

Bestätigen Sie mit [Enter] und drücken Sie [a] so oft Sie möchten, um den Bestand der entsprechenden Ware zu erhöhen.

Alle Missionen freischalten

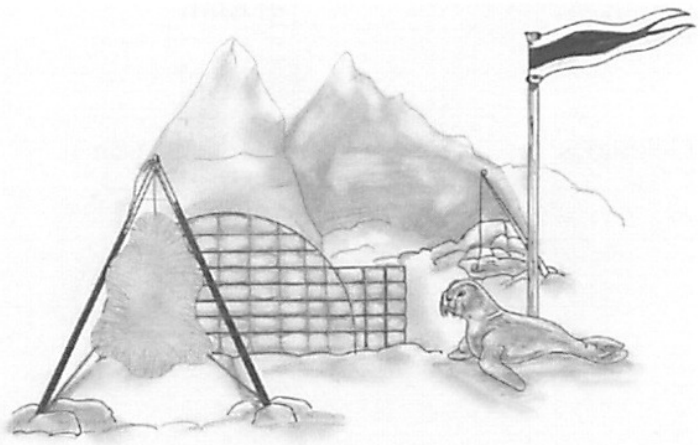
Ändern Sie in der Textdatei GAME.DAT die Volume-Zeile in:

Volume: -750, 0, -580

Nun können Sie alle Einzelspieler-Missionen außer Kampagnen anwählen.

Hex-Cheat

Das Geld in Spielständen (SAVEGAME\GAME??.GAM) ist zwar an verschie denen Offsets, jedoch immer im gleichen Abstand zur Zeichenkette PLAYER4 gespeichert. Suchen Sie diese Kette und tragen Sie ab dem 14. Byte nach der 4 (auf der nächsten Zeile, direkt unter dem E) dreimal FF ein, um 16,7 Millionen zu erlangen. Reicht Ihnen das nicht, fügen Sie ein 7F als viertes Byte hinzu und Sie erhalten 2 Milliarden.



NeoBandit777

Markt+Technik

Jetzt lerne ich

Einsteiger / Fortgeschrittene

Stefanie Teufel
SuSE-Linux
ISBN 3-8272-6405-7, 496 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

Dirk Louis
C#
ISBN 3-8272-5970-3, 384 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

Björn Walter
Flash mit ActionScript
ISBN 3-8272-6384-0, 384 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

Christian Rousselle
Spieleprogrammierung mit DirectX und Visual C++
ISBN 3-8272-5977-0, 456 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

Hans Jörgen Wevers
Spiele programmieren mit Flash
ISBN 3-8272-6211-9, 352 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

Dirk Louis / Peter Müller
JBuilder 6
ISBN 3-8272-6392-1, 480 Seiten, 1 CD
€ 24,95 [D] / € 25,70 [A]

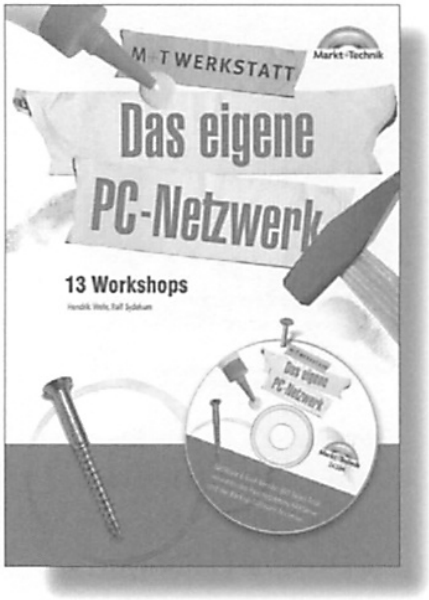
Sie wollen sich Neuland in der Computerwelt erschließen? Sind gespannt auf neue Software, neue Themen, neues Wissen? Hier ist die Reihe für Sie: der praktische und verständliche Einstieg in professionelle Computerthemen. Keine Vorkenntnisse erforderlich!
Unter www.mut.de finden Sie das Angebot von Markt+Technik.

NeoBandit777

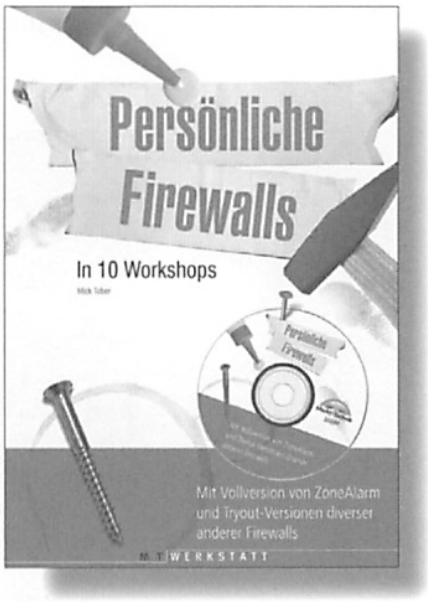
Markt+Technik

Netzwerke

Einsteiger / Fortgeschrittene



Hendrik Wehr / Ralf Sydekum
Das eigene PC-Netzwerk
ISBN 3-8272-6284-4
€ 19,95 [D] / € 20,60 [A]



Mick Tobor
Persönliche Firewalls
ISBN 3-8272-6289-5
€ 19,95 [D] / € 20,60 [A]

Clients, Server und jede Menge Kabel: Wer vernetzt ist, braucht Wissen.
Unter www.mut.de finden Sie das Angebot von Markt+Technik.

NeoBandit777

NeoBandit777

Inoffizielles Entdeckerhandbuch zu Anno 1503

Plus Tipps, Tricks und Lösung zu Anno 1602

Zwei Komplettlösungen in einem Band: zum neuen Anno 1503 und zum berühmten Vorgänger Anno 1602.
Sie müssen ziemlich knackige Kampagnen bewältigen. Machen Sie sich Ihr Händlerleben leichter und setzen Sie alle Kniffe und Tricks ein, die dieses Doppelbuch bietet. Ihre Planungen gelingen, die Wirtschaft prosperiert, Sie regieren bald ein großes Reich, residieren in prächtigen Schlössern und werden auf dem Schlachtfeld berühmt. Holen Sie sich hier noch mehr Spaß und Spielvergnügen.

Das Buch bietet:

- Lösung aller Missionen aus Anno 1503 und Anno 1602 Königsedition
- umfassende Beschreibungen und Fakten zu allen Gebäuden beider Spiele
- Hinweise zu Stadtaufbau, Kriegsführung, Eingeborenen und Piraten
- Cheats und Webweiser
- hervorragende Bilder einer Nachwuchskünstlerin

Created by Markt+Technik

X GAMES

www.mut.de
www.mogelpower.de

ISBN 3-8272-9116-X
9 783827 291165
€ 9,95 [D] € 10,30 [A]

NeoBandit777